

EDICIÓN OFICIAL
ESPAÑOLA DE

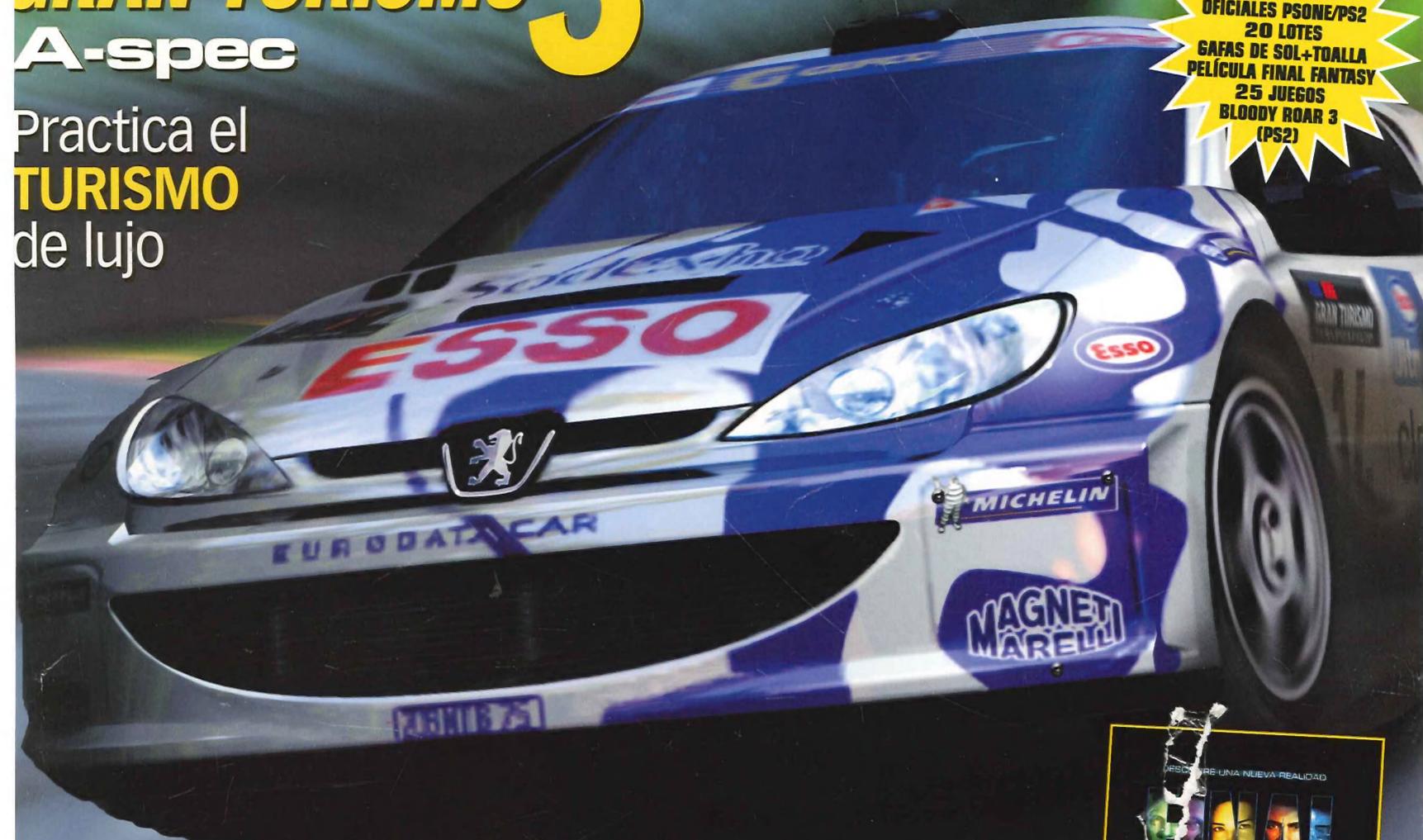
NÚM. 56

PlayStation Magazine

MC 975 Ptas.
5,86 €

GRAN TURISMO 3 A-spec

Practica el
TURISMO
de lujo



CONCURSOS
40 BOLSAS OFICIALES PSONE/PS2
20 LOTES GAFAS DE SOL+TOALLA
PELÍCULA FINAL FANTASY
25 JUEGOS BLOODY ROAR 3 (PS2)

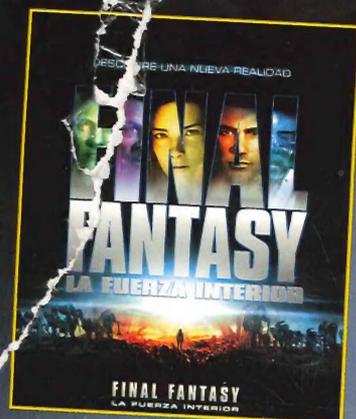
CLASIFICADOS

Bueno, bonito, barato

La mejor guía para encontrar la ganga del verano

CINE

Hablamos con los productores de **Final Fantasy**, la fuerza interior



DEMOS JUGABLES: ALONE IN THE DARK IV, ABE'S EXODDUS, MEDIEVIL 2, ASTERIX: JUEGOS DISPARATADOS, DESTRUCTION DERBY, MUSIC 2000, TOCA 2 TOURING CARS. ADEMÁS VÍDEOS DE ISS PRO EVOLUTION 2, THE SIMPSONS WRESTLING Y MORT THE CHICKEN



NO RECOMENDADO
PARA MENORES DE 16 AÑOS

aDeSe

16

B

The Bouncer

Sion, a man haunted by a tragic past
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET



PlayStation 2

SQUARESOFT



31 DE AGOSTO DE 2001

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Oriol Garcia**
Coordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

Maquetación electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Elvira Asensi, Alex Beltrán, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Miquel Jordán, Javier Lourido, Arnau Marín, Juan Pascual Martínez, Elisabeth Masegosa, Joan Priella, Eduard Sales, Guillem Vidal.

Fotografía: Carles Plana, Sebastián Romero

Dirección editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora comercial: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad:

Beatriz Bonsoms
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 496 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo

Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción PlayStation Magazine

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Lerner Printing
Tel: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Lafarja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532-1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lego Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNIÓN DE VOCEADORES

Edita

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Los artículos de esta revista traducidos o reproducidos de PlayStation Magazine son copyright de Future Publishing Limited, Reino Unido, 1996. Todos los derechos reservados. Los logotipos «PS» y «PlayStation» son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Para más información sobre esta revista u otras de Future Publishing, contacten a través del Web: <http://www.futurenet.com>



Difusión controlada por



ARI Asociación de Revistas de Información

EDITORIAL



El turismo es un gran invento.

Ya lo dijo Paco Martínez Soria en la película del mismo nombre. ¡Qué entrañables recuerdos nos evoca la palabra «turismo»! De hecho, cualquier mortal de este planeta pensaría en vacaciones, viajar, conocer nuevos sitios y gente diferente. Para los que vivimos en nuestro propio planeta PlayStation, la palabra «turismo» tiene un significado bien distinto.

Nos referimos, como no podía ser de otra manera en esta revista, a *Gran Turismo*, rey de reyes en la consola de Sony. El juego en estado puro, el título que ha arrastrado a un mayor número de aficionados de los videojuegos hacia PlayStation. Finalmente, *Gran Turismo 3 A-spec* hace su aparición en la escena PlayStation2 tras varios meses de retraso. Sony confía en que sea el revulsivo que catapulte a PS2 al éxito definitivo. Y, la verdad, tiene muchas posibilidades de serlo porque, una vez más, no decepcionará a ninguno de sus fans. Como sucedió con su primera edición, la tercera parte de *GT* sentará precedentes. Nada más llegar se ha convertido en el mejor juego de PS2, e intuimos que seguirá ocupando este trono durante bastante tiempo. Su velocidad, definición, variedad y, sobre todo, su longevidad, lo hacen el candidato perfecto a llevarse el premio al juego de PS2 más vendido durante las próximas semanas e incluso meses.

La saga *GT* y *PlayStation Magazine* están unidas por algo más. Y es que han pasado 18 meses desde que le dedicábamos nuestra portada a *GT2*. Curiosamente ese número coincidió también, como éste —el 56—, con un cambio de maquetación. Hemos rediseñado de pies a cabeza toda la revista con el objetivo de darle un aire más fresco, conservando la pasión por ofrecer información sobre el mundo PlayStation que nos caracteriza y aportando nuevas secciones. Esperamos que te guste. Tanto si es así como si no, puedes escribirnos un mensaje a playstation@mcediciones.es con tu opinión. Para nosotros es importante saber lo que piensas.

Mònica Bassas

Ⓜ Demos jugables Ⓜ Reviews Ⓜ Noticias exclusivas Ⓜ Trucos y guías

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

PlayStation Magazine

N.º 56

MC 975 Ptas. 5,99 €

GRAN TURISMO 3 A-spec

Practica el TURISMO de lujo

CONCURSOS: 400 BARRAS DE ENERGÍA PARA PS2, 200 LETRAS GIGANTES EN TALLA, PELICULA FINAL FANTASY Y 25 JUEGOS BLENDY BEAN 3 (PS2)

CLASIFICADOS: Bueno, bonito, barato. La mejor guía para encontrar la ganga del verano

CINE: Hablamos con los productores de Final Fantasy, la fuerza interior

DEMOSTRACIONES JUGABLES: ALONE IN THE DARK IV, ABE'S EXODUS, MEDIEVIL 2, ARTERIA: JUEGOS DISPARATADOS, DESTRUCTION DERBY, MUSIC 2000, TOCA 2 TOURING CARS, ASÍMÁS VIDEOS DE ISS PRO EVOLUTION 2, THE SIMPSONS WRESTLING Y MORT THE CHICKEN

00056 8 414069 112172

CONTENIDOS DE PORTADA

Final Fantasy, la fuerza interior 022

Sin duda alguna, será el bombazo del verano en la gran pantalla. ¿Aún no has empezado a hacer cola en el cine de tu barrio? Pues prepara el saco de dormir porque te va a hacer falta

Clasificados 058

Sí, ya sabemos que los conoces, pero en *PlayStation Magazine* te ofrecemos la guía más completa para elegir los mejores juegos según sus géneros

Gran Turismo 3 A-spec 070

Llega el mejor simulador de conducción para PS2. Más rápido, mejor definición, más variedad y sobre todo, mucho kilómetros que recorrer con tus coches preferidos. Si este verano no te mueves de casa quédate con *GT3 A-Spec* y seguro que no echarás de menos las horas de caravana pegado al volante aguantando la solana al volver de la playa

ContenidoCD 097

Este mes te servimos un poco de todo: terror, plataformas, carreras. Elige el que quieras y disfruta con *Alone in the Dark IV* (jugable), *Abe's Exodds* (jugable), *Astérix: Juegos Disparatados* (jugable), *Destruction Derby* (jugable), *Medievil 2* (jugable), *Music 2000* (jugable), *Toca 2 Touring Cars* (jugable). Además videos de *The Simpsons Wrestling*, *Mort the Chicken* e *ISS Pro Evolution 2*

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



PREVIEWS

Tiny Toons La gran Aventura de Plucky	041
Disney's Atlantis	042
Rugrats: Totally Angelica	043
Resident Evil Code: Veronica X (PS2)	066
Lotus Challenge (PS2)	067
MX 2002 (PS2)	068



REPORTAJE

The Italian job (2ª parte) 030

Estamos empeñados en que conozcas Turín como la palma de tu mano. Incluso estamos pensando en pedir una subvención al ministerio de turismo italiano...

SECCIONES

El Mañana Empieza Hoy 006	Planeta PS2 065
El otoño consolero se viste de superhéroe	El mejor sitio para irte de vacaciones
Loading 010	Otros Límites 086
	De aquí al infinito
Concurso 028	Top Secret 088
Final Fantasy, la fuerza interior	Conviértete en el mejor futbolista de ISS Pro Evolution 2
Concurso 038	Feedback 094
Bolsas oficiales PSone y PS2	¡Escríbenos! Prometemos no contestarte
Concurso 044	Periféricos 107
Bloody Roar 3	Movilízate. Tenemos una minipantalla para tu PSone
Suscripción 064	

EDICIÓN OFICIAL
ESPAÑOLA DE

Play's

REVIEWS

World's Scariest Police Chases 048

Las persecuciones policiales tantas veces vistas en películas americanas te parecerán de risa

Dave Mirra Freestyle BMX: Maximun Remix 053

Equilibrios y acrobacias de bici-o

Megaman Legends 2 054

No es un hombre, ni siquiera un superhombre. Tampoco es un héroe y no tiene capacidad ni para un mega. Él es, simplemente, un *megaman*

Nicktoons Racing 056

Los Rugrats y unos cuantos amiguetes se suman a la moda de los juegos de *karts* para PSone

Technomage 057

En-ról-ate en la nueva aventura de Infogrames con un juego a la antigua usanza

GT3 A-spec (PS2) 069

Agarra fuerte el volante; vas a volar

ATV Off Road (PS2) 074

Si piensas que no puedes caerte de una moto con cuatro ruedas, estás muy equivocado...

PlayStation Magazine

ESPACIO CD

Demos muy frescas que no te quitarán el calor, pero aliviarán el sopor estival



ALONE IN THE DARK IV

JUGABLE

Sólo en una isla tétrica, perdida y oscura... Ten preparada ropa interior de repuesto

ABE'S EXODUS

JUGABLE

Los Mudokons están en peligro y nuestro feo y querido Abe les sacará del apuro

MEDIEVIL 2

JUGABLE

Aventuras y desventuras de un caballero muy huesudo

MUSIC 2000

JUGABLE

Serás el DJ más solicitado de todas las bodas, comuniones y bautizos

DESTRUCTION DERBY

JUGABLE

Bestias al volante

ASTÉRIX, JUEGOS DISPARATADOS

JUGABLE

El mejor destino para este verano: la Galia. No te aburrirás...

TOCA 2

JUGABLE

Para los amantes del volante

ISS PRO EVOLUTION 2

VÍDEO

¿Creías que la temporada futbolera había terminado? ¡Ja!

MORT THE CHICKEN

VÍDEO

¡Qué duro es ser un pollo estrella de la televisión!

THE SIMPSONS WRESTLING

VÍDEO

Nunca pelearse fue tan divertido

International League Soccer (PS2) 075

Quién sabe, aunque nadie dé un duro por ti en la actualidad puede que mañana den 2.500 millones

Ring of Red (PS2) 076

Un juego de estrategia por turnos ambientado en la II Guerra Mundial con combates entre mechas incluidos

Freak Out (PS2) 077

Todo está al alcance de tu mano, la solución está en tu mano, eres una mano amiga, etc., etc., etc.

Onimusha Warlords (PS2) 078

Otra joya para la corona de Capcom

Ministry of Sound (PS2) 080

Te van a oír... y a bailar

La fuga de Monkey Island (PS2) 081

La saga de aventuras gráficas de LucasArts que lleva más de una década haciendo las delicias de los usuarios de PC pega el salto a los 128 bits

Rumble Racing (PS2) 082

EA se cuela en la pista de los arcades de conducción

Tokyo Xtreme Racer (PS2) 083

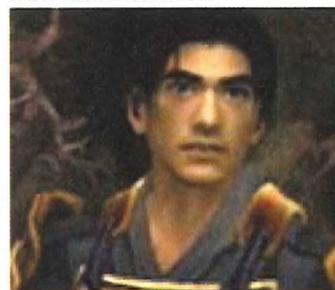
Acaricia el asfalto de la capital nipona rápidamente



World's Scariest Police Chases



Dave Mirra Freestyle BMX: Maximun Remix



Onimusha Warlords



GT3 A-spec (PS2)

Proyecto Play

UN VISTAZO
A LOS JUEGOS DEL MAÑANA...



Spider-Man 2 Enter Electro

- Ⓜ VUELVE EL SUPERHÉROE MÁS ENROLLADO
- Ⓞ PULVERIZAR A UNA HORDA DE NUEVOS VILLANOS
- ⓧ MÁS ARMAS, MÁS ARTILUGIOS, MÁS DESTRUCCIÓN
- Ⓜ SALVA AL MUNDO A TIEMPO PARA LA MERIENDA

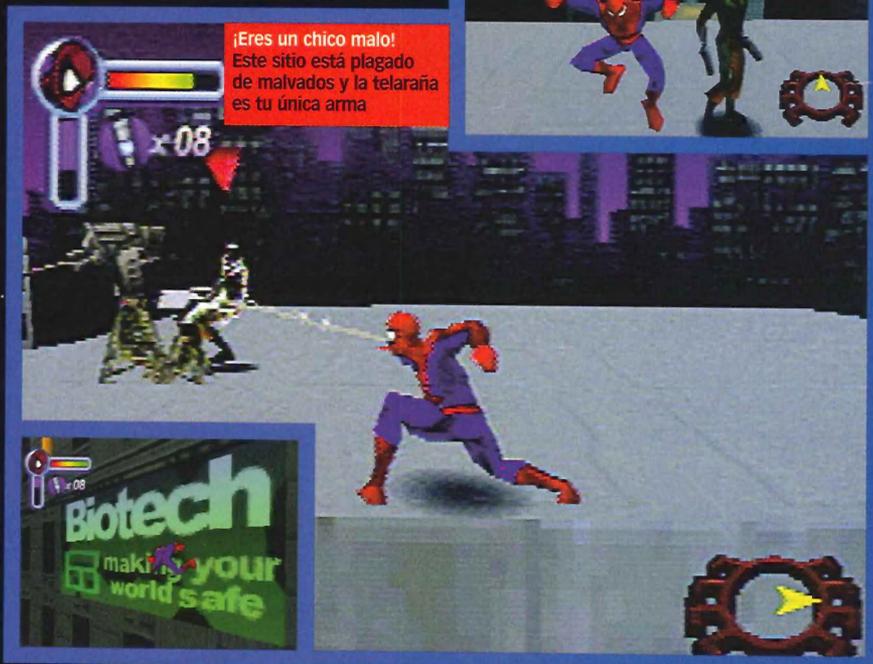


¡Ahí viene! Balanceándose a través de los rascacielos de Nueva York, rescatando a los inocentes y castigando a los culpables, en una misión en la que deberá salvar al mundo del temible supervillano Electro. Sí señor, Spidey ha vuelto en lo que parece ser una brillante secuela del juego original de *Spider-man*.

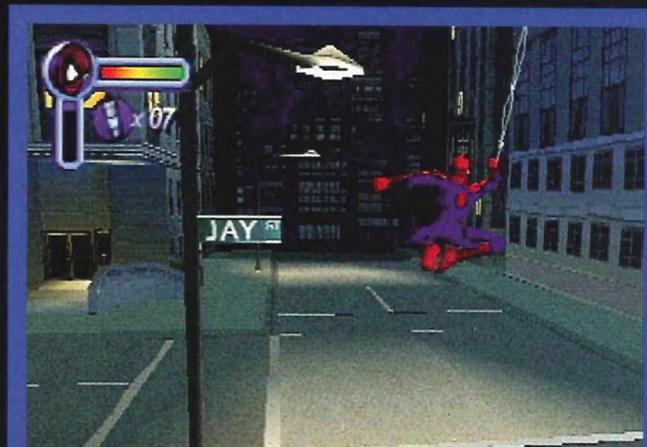
El lanzarredes posee nuevos movimientos, como los ataques con red aire-tierra, y una nueva panda de villanos contra los que luchar, incluidos el Hombre de Arena y Cabeza de Martillo. Además, también tendrá que lidiar con quehaceres más cotidianos, como evitar atracos o rescatar a víctimas atrapadas en accidentes de coche. Por supuesto, el señor Parker se vestirá para la ocasión con 20 nuevos trajes.

Naturalmente, hay mucho más que la típica aventura en 3D, como hacer fotografías de ti mismo en plena acción o tirar a canasta con una pelota de baloncesto. Pero el punto fuerte del juego está en los combates contra los malos malos, cada uno de los cuales emplea diferentes técnicas de combate. En un momento del juego, por ejemplo, Shocker utiliza sus descargas eléctricas para destruir las cajas que tú le lanzas.

Enter Electro tiene toda la pinta de ser tan emocionante como el *Spider-man* original, y seguro que la autenticidad y la jugabilidad estarán garantizadas. *Spidey 1*, aparte que vengo.



¿QUÉ? Una nueva aventura arácnida con Peter Parker de protagonista ¿QUIÉN? Los chicos de Proein serán los encargados de traérmolo, como ya hicieron con *Tony Hawk's* y



Spidey se columpia. Lo más probable es que acabe recibiendo un susto dentro de poco, teniendo en cuenta que canta tanto como un tío con malas rojazules saltando en medio de Manhattan

«Spidey
posee nuevos
ataques,
como
las redes
aire-tierra»

EL SEÑOR ENREDOS:
Sin duda, el superhéroe más enrollado y molón de la Tierra. *Spider-Man* vuelve a nuestras consolas con la misión de superar la puntuación que consiguió con el fantástico juego original (8/10)



PROYECTO PLAY

X-Men: Mutant Academy 2



Mal de ojo. Cíclope tiene el poder de freír a las personas con los ojos. También puede freír huevos



Muévete con ritmo. Pula los botones adecuados y conseguirás enlazar varios golpes



X-Men: Mutant Academy 2

- ⓐ LAS GARRAS DE LOBEZNO EN TUS MANOS
- ⓐ ARSENALES ATÓMICOS
- ⓧ LA MAYOR LICENCIA DE UN CÓMIC QUE JAMÁS HAYA EXISTIDO
- ⓐ MUTANTES CON VESTIDOS CHILLONES SE MUTILAN UNOS A OTROS



Por supuesto, si eres un pedazo de mutante de carne azul querrás integrarte y mezclarte con la sociedad normal, pero no va a ser nada fácil. Lobezno y sus compañeros con problemas genéticos regresan desde el beat 'em up del año pasado con un nuevo plan entre manos: hacerse con el trono de la lucha en 2D en el universo PlayStation.

Una vez más, el objetivo es «machacar a esos bichos raros», y para ello podrás escoger a tu protagonista entre un elenco de los personajes más chulos y macarras de la tropa la Patrulla X. Entre los nuevos mutantes se incluyen a Pícara, Forja, Rondador Nocturno y Havoc, confirmando que la secuela mantendrá la atmósfera «patrullera» del *Mutant Academy* original.

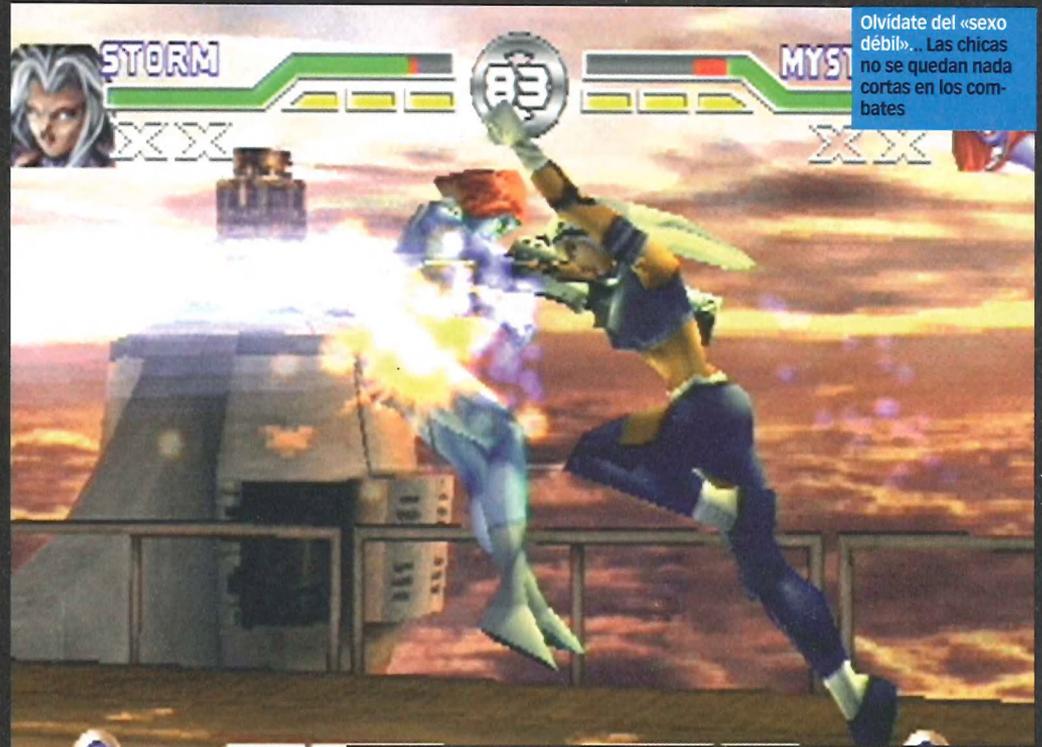
Por suerte, se ha mejorado el sistema de control. Los combos son ahora mucho más fáciles de ejecutar y también puedes luchar en el aire, algo que, sorprendentemente, era imposible en el título anterior. Los movimientos también son más fluidos, y los puñetazos o patadas potentes causan estragos en los oponentes. El juego anterior de la Patrulla X se quedaba un poco corto en lo que se refiere a estilo, pero la secuela remedia esto con unos ataques especiales absolutamente sorprendentes y brutales. Es un gustazo ver a Lobezno detenerse en el aire para lanzar una patada al más puro estilo *Matrix*.

El primer título *X-Men* daba la impresión de haber salido del horno antes de tiempo, y no consiguió nuestras mejores alabanzas. Pero el segundo asalto parece haber aprendido mucho de *Spider-man* (el otro héroe de los cómics de Proein) y esperamos que el resultado esté a la altura de nuestras ilusiones. Cruzaremos los dedos, las garras, los tentáculos y las colas. ◻

«Los personajes más chulos y macarras de la tropa de los X-Men»



Danza macabra. Tal vez te recuerde a tu padre bailando en una boda, pero estos movimientos son letales



Olvidate del «sexo débil». Las chicas no se quedan nada cortas en los combates



¿Pincho moruno? Lobezno se dispone a ensartar a Tormenta con sus garras de adamantio

LA X ¿Qué tiene de especial esta letra del abecedario? ¿Por qué no llamarlos la Patrulla A o la Patrulla L? Bueno, posiblemente no tendrían un aspecto tan chulo grabado en metal, pero nos preocupa que se esté ignorando a las demás letras...



Lucha sin cuartel. Los movimientos especiales son más efectivos, pero nada es tan gratificante como una buena patada

Se mira pero no se toca. El toque de Pícaro es mortal de necesidad, así que no es de extrañar que nadie quiera chocar la mano con ella.

ESTE MES EN LOADING...

PÁG. 13



FINAL FANTASY

Los JDR vuelven a la Edad Media en tu consola con el regreso de los clásicos de SNES, *FFIV* y *Chrono Trigger*

PÁG. 14



MEN IN BLACK

Los hombres vestidos de negro regresan para caldear el ambiente en este shooter en primera persona

PÁG. 16



FIFA 2002

EA planea robarle el trono a ISS. Además, detalles jugosos de la última incursión de Madden

PÁG. 25



VICTORIOUS BOXERS

Venido directamente desde el mundo del manga, Planeta DeAgostini trae a Ippo a los cuadriláteros virtuales



INFO FLASH

TINTÍN

El joven reportero Tintín ha firmado un acuerdo con infogramas para llevar a PlayStation cinco de sus mejores cómics. El belga narigudo y su perro Milú son los protagonistas de *Tintín, destino aventura*, un juego de plataformas con 21 niveles que aparecerá en septiembre



LLEGA LA F1

En Navidades aparecerá una versión para PSone de la inminente escuela de *F1 Racing Championship*. Todavía no hay ningún detalle, pero os mantendremos informados.

PREPÁRATE PARA SER INFECTADO

Ⓐ CUÁNDO NOVIEMBRE Ⓒ QUIÉN SONY ⊗ WEB UK.SCEE.COM

¡PRIMERAS IMÁGENES E INFORMACIÓN! Gabe y Xing vuelven a la acción en *Syphon Filter 3*



A pesar de utilizar el estilo de acción y jugabilidad de *Metal Gear*, las dos primeras aventuras de *Syphon*

Filter no recibieron el respeto que se merecían. Podemos predecir con bastante seguridad que esto cambiará con la tercera y última entrega.

Con una multitud de nuevas características, armas, minijuegos, línea argumental y, lo mejor de todo, un modo para dos jugadores mejorado, *SF3* debería borrar del mapa la sonrisa de androide de la otra gran aventura de acción de Sony de este año, *C-12: Resistencia Final* (*PSMag* 52 8/10).

Sony asegura que *SF3* tiene más de 25 horas de jugabilidad, pero, como siempre, nosotros preferimos calidad antes que cantidad. *SF2* del

alguno más que un pack de misiones del original, mejorando la mezcla de acción explosiva y sigilo. Por eso albergamos grandes esperanzas de que Sony consiga la misma magia que en la última ocasión.

Te meterás en la piel del archiconocido Gabe Logan, de la rebelde y sexy Lian Xing y de otros agentes todavía desconocidos (Sony se niega a divulgar más identidades por el momento) a través de 18 niveles que te llevarán por Tokio, Afganistán, Panamá y Costa Rica. Una vez más, la pareja intenta destruir el virus mortal conocido como «Syphon Filter», pero su misión se verá obstaculizada por Johnny Lawmen y sus siniestras conspiraciones. También deberás frustrar los planes de un consorcio de armas secretas que quiere envenenar el planeta.

«La mira automática se ha mejorado, por lo que ahora es más fácil encadenar varios certeros y mortíferos disparos»

Fácil, ¿no?

Tendrás a tu disposición un nuevo y enorme arsenal, entre el que se incluyen minas de proximidad, lanzadores de gas lacrimógeno y el rifle de asalto Steur AUG (con el que podrás atravesar paredes), además de los rifles de francotirador y tu querido cuchillo. Guárdalo para cuando quieras cometer un asesinato más íntimo. Sony asegura que la mira automática se ha mejorado, por lo que ahora es más fácil encadenar varios certeros y mortíferos disparos. Los artilugios también han evolucionado; ahora podrás localizar a los malos con sensores que captan el latido de su corazón, aunque tú no los veas directamente. Hay una linterna que se puede colocar en el

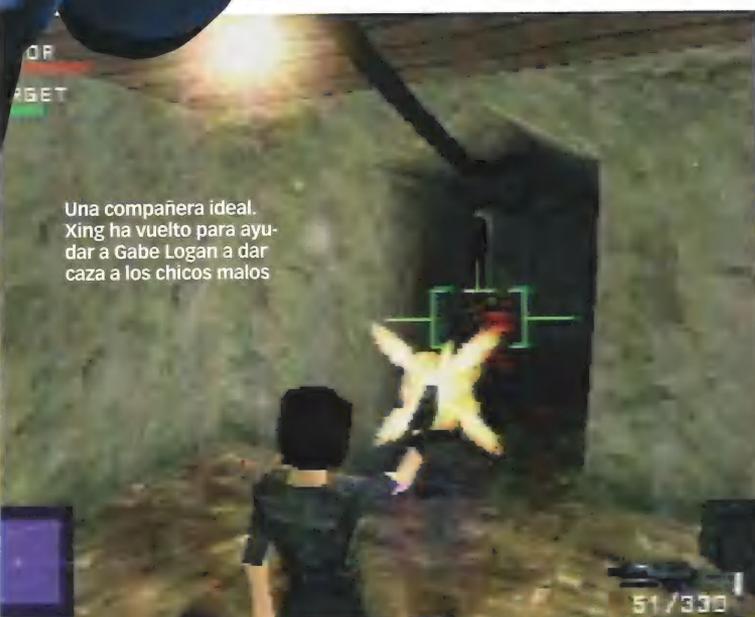




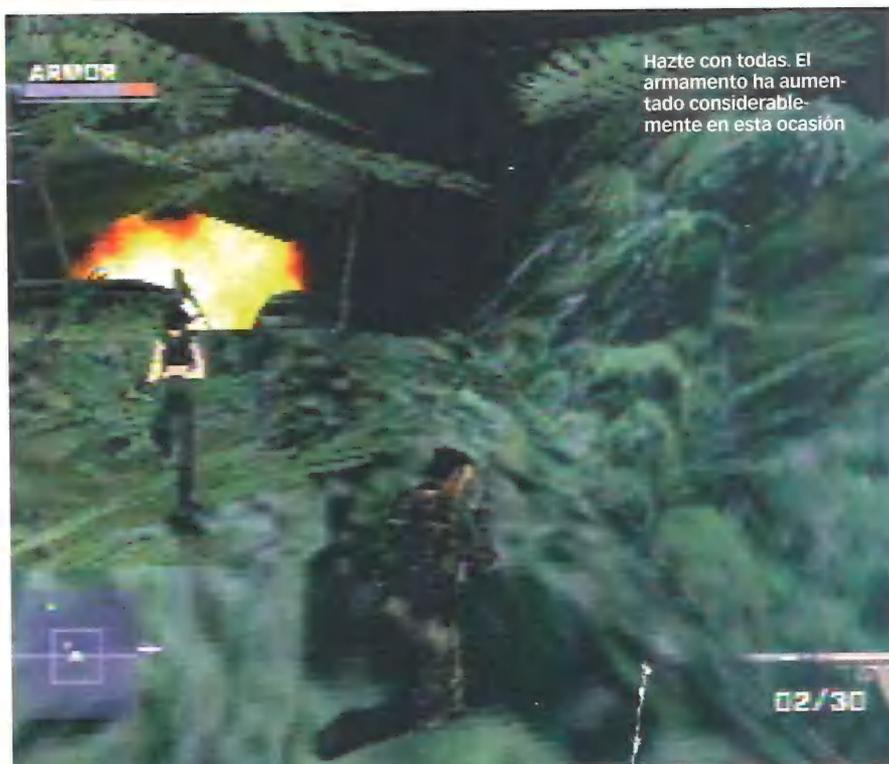
La última misión. *Syphon Filter 3* es la última aventura de Gabe y Xing para todas las plataformas



Juega con todos. Esta vez habrá más personajes jugables



Una compañera ideal. Xing ha vuelto para ayudar a Gabe Logan a dar caza a los chicos malos



Hazte con todas. El armamento ha aumentado considerablemente en esta ocasión

extremo de tu arma y otro aparato que te permite ver a través de las paredes y que, utilizado conjuntamente con el Steur AUG, hará que esta vez nadie escape —ni con alas— de la justicia.

El modo para dos jugadores también responde a esta renovación, con diez nuevos niveles del modo *deathmatch*, incluido el *tag*, la caza y la práctica de tiro. La versión final debería disponer también de un modo *deathmatch* en cooperación.

Otra de las novedades que se han incluido es un minijuego en el que tendrás la oportunidad de realizar misiones por separado y mejorar tus habilidades, que luego aplicarás en el juego principal. Las misiones incluyen hui-

das, eliminación de objetivos, vigilancia, defensa del fuerte, fuego de cobertura, evasión, recuperación, asesinato y demolición. Además, culminar con éxito las misiones en el juego principal te proporcionará misiones extra.

El argumento, que continúa en el punto en el que terminaba *SF2*, empieza con Logan y Xing aportando pruebas al Subcomité del Senado acerca de las actividades de sus viejos empleados en la Agencia. Mientras continúan sus declaraciones, revelando más cosas acerca de la conspiración, Logan y Xing se embarcan en una caza de los operativos de la Agencia restantes, acercándose cada vez más al cerebro que se esconde detrás

de todo el asunto: el Hombre en la Sombra. No podemos expresar lo emocionados que estamos con *Syphon Filter 3*. Si está a la altura de los dos primeros títulos podría representar un serio peligro para el trono de *Metal Gear*. Como fans absolutos de *Syphon Filter* que somos, queremos ver el número de armas aumentado hasta el límite, situaciones más difíciles de las que salir airosos y otro argumento «imposible de seguir». Básicamente, queremos más de lo mismo, mucho más.





Mucha, mucha, policía. *New York Race* te permitirá recorrer las calles de un Nueva York ambientado en **El quinto elemento**

WHAT YOU WANNA DO? ¡JUGAR!

ACUERDO Cryo distribuirá videojuegos de Wanadoo



El grupo Wanadoo, filial de France Telecom y una de las principales empresas en el área de Internet en España, se lanza ahora al sector de los videojuegos. La compañía producirá,

publicará y distribuirá en 40 países un catálogo con 50 títulos para distintas plataformas para este año y el próximo. La actividad de edición de videojuegos de Wanadoo, surgida de la unión del editor multimedia Index y France Telecom Multimedia Edition, tiene como objetivo producir títulos de todos los géneros en las plataformas existentes y las que están por llegar.

«Trabajamos con temas elegidos para crear realidades virtuales atractivas y accesibles para el gran público. Nuestro catálogo 2001-2002 ofrece al consumidor juegos para cada plataforma y en cada género», ha explicado el director de la división de videojuegos de Wanadoo, Emmanuel Olivier. Por lo que sabemos hasta ahora, de aquí a finales de septiembre no hay ningún título editado por la compañía para consolas, siendo la mayoría para PC. Más adelante llegarán al mercado títulos como *New York Race* —en PC, PS2, GBC—, que cuenta con la licencia de la película *El quinto elemento*, y *Kirikou*, basada en el largometraje del mismo nombre que se estrenará en España a finales de año.

Los videojuegos editados por Wanadoo serán distribuidos en España por la compañía francesa Cryo, instalada en nuestro país desde el mes de enero. El director general de Cryo en España, Denis Broduries, ha asegurado que esta alianza «no es un mero acuerdo comercial, sino que pretende lograr que ambas empresas vayan de la mano en un mercado cada vez más competitivo en el que la unión abre más mercados».

INFO FLASH

EL PERRO SNOOPY

Snoopy y sus compañeros serán las estrellas de un minijuego de aventuras titulado *Snoopymania*. El título de Infogrames incluirá a toda la pandilla de la famosa tira cómica y payasadas como lanzar tomates, jugar a fútbol americano y volar en casetas para perros como si fueras un piloto de la Primera Guerra Mundial. Estará en las tiendas allá por Navidades.

METAL PURO

Está en camino un nuevo título de *Twisted Metal* para PlayStation. *Twisted Metal Small Brawl* incluye réplicas de dibujos animados de las habituales máquinas de matar y coches teledirigidos. Las



primeras imágenes (arriba) recuerdan peligrosamente al título *R/C Revenge*. Cruemos los dedos...

GAS A FONDO

Proel está pisando el acelerador para poder lanzar en verano *Hotwheels: Extreme Racer*. Basado en los famosos coches de juguete, el juego te permitirá configurar tu vehículo para luego destruirlo al estilo *Destruction Derby*.

ESCRIBE SOBRE VIDEOJUEGOS

CONCURSO Temalia convoca el I Premio de artículos de divulgación



Puede que los videojuegos te gusten tanto como para escribir y reflexionar sobre ellos. Si es así, apúntate al I

Concurso de Artículos de Divulgación organizado por Temalia, el portal de comunidades temáticas de Planeta DeAgostini. Se concederán 10 premios, uno por cada canal temático del portal: Animales y mascotas, Arte y Humanidades, Música, Juegos, Familia y salud, Hobbies, Internet, Hogar, Ciencia y Cine.

El artículo debe resultar interesante para el resto de internautas por sus contenidos, opinión, grado de profundidad en el tema elegido... Los concursantes podrán enviar tantos escritos —en español— como deseen a concurso@temalia.com antes del 30 de septiembre. Los premios a los que aspiran son distintos y están relacionados con cada canal temático. Así, el vencedor del canal Juegos se llevará ¡una PlayStation2!, el de Música un equipo de Sony y el de Cine una Enciclopedia Espasa del Cine.

Si deseáis participar en este concurso debéis escribir un artículo de entre 600 y 800 palabras y adjuntar al texto tres enlaces a otros artículos en español encontrados en Internet y de temática relacionada con la comunidad a la que el concursante suscriba su artículo. Independientemente de quien gane el certamen, los textos que destaquen por su calidad se publicarán en la web de Temalia. El fallo del concurso se dará a conocer el 15 de octubre. Si quieres más información sobre las bases del concurso, visita www.temalia.com. Ánimo y mucha suerte a tod@s.



Compartimos tus aficiones

PEQUEÑO Y ROSADO

CUÁNDO INVIERNO QUIÉN TEAM 17 WEB WWW.TEAM17.COM

FUEGO A DISCRECIÓN! PlayStation recibe una dosis más de *Worms*



La última entrega de *Worms World Party* llegará a PlayStation después de arrastrarse por la superficies de los PC y Dreamcast desde principios de año.

Tal y como ya ocurría en anteriores juegos de esta serie multijugador aparentemente simple pero adictiva, *Worms World Party* te permitirá controlar a un equipo de cuatro gusanos en un combate contra los anélicos rivales. Los combates funcionan por turnos, lo cual, de hecho, implica un alto nivel de salvajismo y astucia. Entre las armas disponibles se incluyen terremotos, ataques aéreos y un jugoso arsenal de extravagantes armas de fuego que resultarán de lo más familiares a los fans de *Worms*. Desde aquí esperamos que Team 17 no nos venda gato por gusano.



Gusanos en pie de guerra. La guerra entre gusanos es algo simple pero mortalmente divertido





La vieja guardia. *Chrono Trigger*, todo un clásico de SNES, a punto de llegar a PS1



RESURRECCIÓN FINAL

ⓐ CUÁNDO 2002 ⓑ QUIÉN SQUARE ⓒ WEB WWW.FFCHRONICLES.COM

REVIVAL ROLERO *Final Fantasy IV* para PS1

➔ **Mira tú por donde**, cuando ya pensábamos que la saga de *Final Fantasy* para PS1 estaba muerta y enterrada, Square anuncia que está preparando un nuevo título.

Final Fantasy Chronicles, que salió a la venta el mes pasado en EE.UU., incluirá conversiones de los famosísimos títulos de SNES *Final Fantasy IV* y *Chrono Trigger*. Es decir, que tendremos dos juegos de rol flipantes por el precio de uno.

No nos cabe duda de que los fans de *Final Fantasy* ya les estarán sacando brillo a sus pads como preludeo a otras cuarenta y pico horas de batallas por turnos. Puede que *FFIV* ya tenga unos añitos, pero su argumento aún rezuma toda esa fantasía épica característica de las sagas más veteranas.

Cecil, un capitán del escuadrón aéreo Redwings, se percató de que está al servicio de un régimen corrupto y se propone reparar su error. El juego contiene tal cantidad de amor y celos y tal multitud de engaños que bien podría ser el guión de un culebrón de sobremesa.

La historia de *Chrono Trigger* no es menos complicada que la anterior, y contiene varias líneas temporales y una mezcla de personajes más bien raritos que tienen que vérselas con unos invasores alienígenas. Ambos juegos serán actualizados para aprovechar al máximo la potencia de PlayStation, pero los guiones se mantendrán intactos.

El lanzamiento de *Chronicles* en nuestro país es una mera cuestión de tiempo. Te mantendremos informado.

INFO FLASH

TÁCTICAS FANTÁSTICAS

¿Todavía no has superado que *Final Fantasy Tactics* no se distribuyera en nuestro país? No te preocupes, aquí llega *Hoshigami: Ruling Blue Earth* para cubrir ese vacío. Se trata de un JDR de estrategia y fantasía ambientado en la época medieval. *Hoshigami* sale a la venta en EE.UU. en noviembre y llegará por estos lares a partir del año que viene.



TRÁFICO DESPEJADO

Traffic Giant, el simulador de gestión del tráfico, ya está a punto y saldrá a la venta hacia septiembre. En realidad, viene a ser un *Sim Atasco*, donde tú estás a cargo de un servicio de autobuses, tranvías y trenes metropolitanos y procuras embolsarte todas las pelotas posibles o lanzar al estrellato tu carrera política.

PERDIDO EN EL INFIERNO

El demoníaco héroe que crea Mike Mignola para la editorial Dark Horse, que tenía que haber llegado ya hace tiempo en su versión poligonal para PS1 (véase *PSMag49*), parece que lleva camino de retrasarse aún más en su periplo. Por lo visto, Cryo, que se hará cargo finalmente de su distribución, ha anunciado que su lanzamiento va para largo. Hasta que el Infierno se hiele, vamos.



¿TÚ QUÉ HARÍAS?

ESCENA LIMO
Silent Hill



Estás solo en el juego de terror psicológico de PlayStation por excelencia. Has conseguido escapar de la escuela maldita, aunque tanto tu cordura como tu ropa interior se han resentido un poco de la experiencia. Ahora te toca enfrentarte a una abominación descarnada que proviene de las chisporroteantes entrañas del infierno y que guarda la entrada a tu realidad. Lo mejor es cargársela cuanto antes, ¿pero cómo?

- A** Descarga tu escopeta sobre el repugnante pellejo de esta abominación.....
- B** Realiza primero unos cuantos disparos de advertencia.....

ROCKY! ROCKY! ROCKY!

ⓐ CUÁNDO 2002 ⓑ QUIÉN RAGE ⓒ WEB WWW.RAGE.COM

¡ADRIEN! ¡ADRIEN! El hombre con más puños y menos cerebro debuta en PS1

➔ **Ya era hora.** Después de cinco películas que abarcan 25 años y una más que está en camino, Rocky Balboa, el Semental Italiano, un boxeador de Filadelfia que se convirtió en el campeón mundial de Hollywood, será finalmente el protagonista de un juego en PS1.

Rage ha llegado a un acuerdo con MGM para utilizar los derechos de las películas y ahora prepara un juego basado en ellas. De qué trata el juego es todavía un secreto, pero nos apostamos la nómina de este mes a que va de boxeo.



Viaje al pasado. ¿Será PS1 el lugar ideal para resucitar a las viejas glorias del universo del videojuego?





LOS NUEVOS MIB

ⓐ CUÁNDO NOVIEMBRE ⓑ QUIÉN INFOGRAMES ⓓ WEB WWW.INFOGRAMES.COM

SHOOTER Persigue *aliens* vestido de negro y con gafas de sol



Todos quedamos decepcionados tiempo atrás cuando *Men In Black* (el juego de la película) resultó ser un fiasco. Pero se les ha dado una nueva oportunidad a los cazadores de bichos con *Men In Black: Crashdown*, un shooter en primera persona inteligentemente basado en la serie de dibujos animados. El nuevo juego te meterá de lleno en una batalla contra un agente

que intenta secuestrar al presidente y dominar el mundo. El Grillo Ruidoso (la pequeña arma de la peli) y el *Flasheador* aparecerán a lo largo de los 30 niveles en los que deberás dar caza a todo tipo de *aliens*, tal y como puedes ver en las pantallas de abajo. Por culpa de su antecesor, somos un poco escépticos con este título, así que prepárate para un análisis completo muy pronto.



A la segunda va la victoria. Esperamos que en esta ocasión MIB pueda emular la medio decente serie de dibujos animados y que no sea un fracaso como el anterior título



INFO FLASH

ALIEN NACIÓN
Después de 19 años desde su estreno, *ET* aparecerá en PlayStation. *ET: Interplanetary Adventure* hará amigos en las tiendas allá por Navidades.



MONSTRUOS Y MONSTRUOS
El año que viene veremos el juego basado en la película Monster Inc. De manos de Sony y basado en el film de animación de Disney/Pixar que llegará a nuestras pantallas a finales de año, esta aventura de plataformas te meterá en la piel de un monstruo cuya misión es asustar a niños y niñas para convertirse en un verdadero monstruo.

AL PODER
THQ lanzará la secuela del horrible *Power Ranger Lightspeed Rescue* en Navidades. Esta vez, el subtítulo es *Time Force*. Fantástico...



Llega el dragón. Se espera que el JDR favorito en Japón llegue a Europa el año que viene

MÁS GRANDE QUE FINAL FANTASY

ⓐ CUÁNDO 2002 ⓑ QUIÉN ENIX ⓓ WEB WWW.ENIX.COM

¡ANIMO! El gigantesco JDR *DW VII* consigue su traducción al inglés



Se trata de una pregunta con la que todos podríamos equivocarnos. Carlos Sobera: «¿Cuál es la serie de rol más popular en Japón?» Un interlocutor confiando: «*Final Fantasy*». Carlos: «Lo siento mucho, es *Dragon Quest*». Sí, es verdad. El año pasado, *Final Fantasy IX* vendió 2,6 millones de unidades en Japón, es decir, un montón de copias. Pero *Dragon Quest VII* alcanzó la increíble cifra de cuatro millones de juegos vendidos (la mitad de ellos en los tres primeros días de su lanzamiento), lo que lo convierte en el doble de famoso. Aunque, ¿por qué debería importarnos? Pues porque las buenas noticias son que el juego, con el nombre de *Dragon Warrior VII*, tiene previsto su lanzamiento en Estados Unidos con una traducción del japonés al inglés completada ya al 30%. Y si hay un lanzamiento en EE.UU. y una localización al inglés, podemos esperar que se publique en Europa el próximo año. Sabrás más cuando tengamos más.

LOS MÁS VENDIDOS

¿Te pica la curiosidad? Pues no te rasques más. Aquí tienes la lista de los juegos más vendidos en el mes de junio en las tiendas Centro Mail.

PLAYSTATION2

- 1.- Extermination
- 2.- The Bouncer
- 3.- Crazy Taxi
- 4.- Formula One 2001
- 5.- Moto GP
- 6.- ZOË: Zone of the enders
- 7.- MTV Music Generator 2
- 8.- Heroes of Might and Magic
- 9.- FIFA 2001
- 10.- Tekken Tag Tournament



PSone

- 1.- Alone in the dark IV
- 2.- Final Fantasy IX
- 3.- ISS Pro Evolution 2
- 4.- Drácula: Resurrección (Platinum)
- 5.- Gran Turismo 2 (Platinum)
- 6.- Colin McRae Rally 2 (Platinum)
- 7.- Drácula II: El último santuario
- 8.- Roland Garros 2001
- 9.- Final Fantasy VIII (Platinum)
- 10.- The Legend of Dragoon



Extermination lidera, además de la lista de videojuegos de PS2, la clasificación general de software de entretenimiento para todas las plataformas. Éstos son los primeros puestos de la clasificación

- | | |
|--------------------------|--------------|
| 1.- Extermination | PlayStation2 |
| 2.- Pokemon Oro | Game Boy |
| 3.- Pokemon Plata | Game Boy |
| 4.- Alone in the dark IV | PSone |
| 5.- The Bouncer | PlayStation2 |

POLYPHONY
DIGITAL



TBWA

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Gran Turismo" is a trademark of the Sony Corporation. Gran Turismo®3 is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "Gran Turismo" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturer, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc.

¿Estás preparado para algo tan real?

Disponible a partir del 1 de Agosto.

Consigue tu pack PlayStation 2 + GT3
A-Spec a un precio de competición*



Empieza a descubrir todo el poder de la tecnología DVD de PlayStation 2 con GT3 A-spec. Realismo en los 150 modelos de coches con todas sus prestaciones. Realismo en la diferente conducción de cada uno de ellos. Realismo en las sensaciones que vivirás en cada circuito. Realismo en los gráficos... ¿Todavía aprendiendo a conducir? GT3 A-spec. Así es la realidad.

PlayStation 2



www.scee.com/gt3



FIFA, A PUNTO PARA REMATAR EL TÍTULO ISS

ⓐ CUÁNDO OTOÑO ⓑ QUIÉN EA ⓓ WEB WWW.UK.EA.COM

¡CAPTURAS E INFORMACIÓN FRESCA! **FIFA y Madden** ponen a punto sus equipos para la temporada 2002



EA ha dado a conocer los detalles sobre los ajustes de este año en las series *FIFA* y *Madden*, que, como todo bicho viviente sabe, arrasan por donde quiera que pasan. Además, ha revelado que acompañará al Mundial preparado para el año que viene con un juego sobre la Copa del Mundo 2002 en Japón y Corea del Sur.

EA afirma que este año está sometiendo a *FIFA* a un rediseño completo de pies a cabeza. Aunque es el mismo rollo que nos venden año tras año. Más de lo mismo: sueltan el sermón nuestro de todos los días y van aliñando la conversación con frases del estilo «pases y jugabilidad al estilo ISS». ¿Nos toman el pelo o qué? Bueno, nos reservamos nuestra modesta opinión, aunque lo que no podemos evitar es que nos embargue la emoción ante la idea de un matrimonio entre el estilo *FIFA* y los gráficos de ISS.

Entre otras novedades del nuevo *FIFA* se encuentra la calificación para el Mundial *FIFA*

2002 —elige una de las selecciones nacionales y comienza tu viaje rumbo a Corea/Japón 2002—, más y mejores detalles y un nuevo árbitro que permitirá que factores como el cronometraje o el momento y el ángulo de las entradas influyan en sus corruptas decisiones.

El simulador de fútbol americano *Madden 2002* volverá en septiembre con un montón de cambios nuevos. El modo clásico te permite probar de nuevo las delicias de *Madden '93*, por lo que podrás revivir los años dorados o darte cuenta de lo poco que bastaba para hacerte feliz. También cuenta con un modo «entrenador» con el que puedes aprender de una vez por todas qué narices significan todas esas X, O y líneas raras que aparecen en la pantalla y una opción «repetición» para que puedas intentarlo de nuevo si te machacan en un partido. Más información sobre EA el mes que viene.



Ojo al dato: *FIFA* vuelve más grande y bien definido que nunca



Madden 2002 te instruirá en las extrañas leyes del fútbol americano

OTRO CLÁSICO DE LOS ARCADES EN CONSOLA

NOVEDADES *Dragon's Lair 3D* se presentará en la Classic Gaming Expo



Las Vegas (EE.UU.)

acoge por cuarto año consecutivo la Classic Gaming Expo, un encuentro anual dedicado a celebrar y recordar las raíces del ocio electrónico en el que se dan cita los pioneros de la industria del videojuego y los jugadores más nostálgicos. La exposición tendrá lugar los días 11 y 12 de agosto y en ella se presentará en sociedad *Dragon's Lair 3D*, un juego basado en uno de los grandes clásicos de los arcades, *Dragon's Lair*. Este veterano de los videojuegos apareció en 1983, siendo la primera máquina arcade que incorporó el láser disc. De hecho, es uno de los tres videojuegos que se encuentran expuestos en el Smithsonian Institute, un inmenso museo en el que se pueden encontrar los objetos más curiosos y variopintos, una especie de cajón de sastre de todo lo todo lo que ha sido pionero. Los otros juegos que comparten el honor con *Dragon's Lair* son *Pong* y *Pac-Man*.

Los estudios fundados por los creadores del original, Dragonstone Software, son los desarrolladores de *Dragon's Lair 3D*, del que se publicarán versiones para PC, Mac, PlayStation2 y X-Box. En él asumirás el papel del aguerrido caballero —Dirk el Valiente— que en honor a su profesión deberá salvar a la bella princesa Daphne.

La versión *preview* del juego la presentarán los padres del original, Rick Dyer y John Pomeroy, un veterano diseñador de Disney que ha trabajado en la última película de la factoría, *Atlantis, el imperio perdido*, que se estrenará próximamente en España. Al parecer, *Dragon's Lair* también tendrá su versión en celuloide.



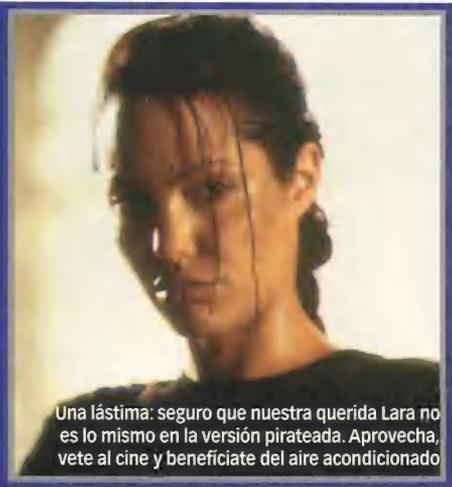
Menuda princesita: para ser de la época medieval, Daphne parece un poco descolada, ¿o no?

LUCES, CÁMARA, ¡ACCIÓN!

PIRATERÍA

Una nueva forma de hacer cine se está implementando en España, un método muy pirata pero, sobre todo, terriblemente cutre. En la era de las nuevas tecnologías, de la banda ancha, de la ciencia ficción hecha realidad, de la alta fidelidad y resolución en imágenes y sonidos, algún que otro despistado se dedica a piratear películas grabándolas con cámaras digitales en el mismo cine. A pesar de estar en la época del DVD, muchos deben añorar aquel maravilloso año 1982, cuando el vídeo revolucionó la forma de ver cine. Las primeras videocasetes piratas eran grabaciones caseras realizadas en las propias salas de cine, con crujido de palomitas, toses, cabezas y otros sonidos ambientales de la sala incluidos. El sistema se vuelve a utilizar: en San Sebastián, los propietarios de una sala de cine sorprendieron *in fraganti* a

J.R.E.P. grabando con una cámara digital *Tomb Raider*. Hay que reconocerles el mérito a los dueños de la sala, que llevaron a rajatabla la malintencionada máxima de «piensa bien y acertarás». Nosotros, sinceramente, hubiésemos pensado que el tal J.R. esperaba, cámara y trípode en mano, a que se produjera alguna situación rocambolesca en la sala para ganarse unas pelillas en uno de esos programas de vídeos caseros que siempre vuelven en verano a las televisiones. Pero no, las pelillas se las quería embolsar haciendo copias piratas para venderlas, una actividad que está empezando a tener cierto auge. Pero la pregunta que realmente nos intriga es: ¿habrá alguien que pague por ver una película con carraspeos, comentarios, risas y el cabezón del «armario» que siempre se pone delante? Pues parece ser que, como las brujas, *haberlos haylos*.

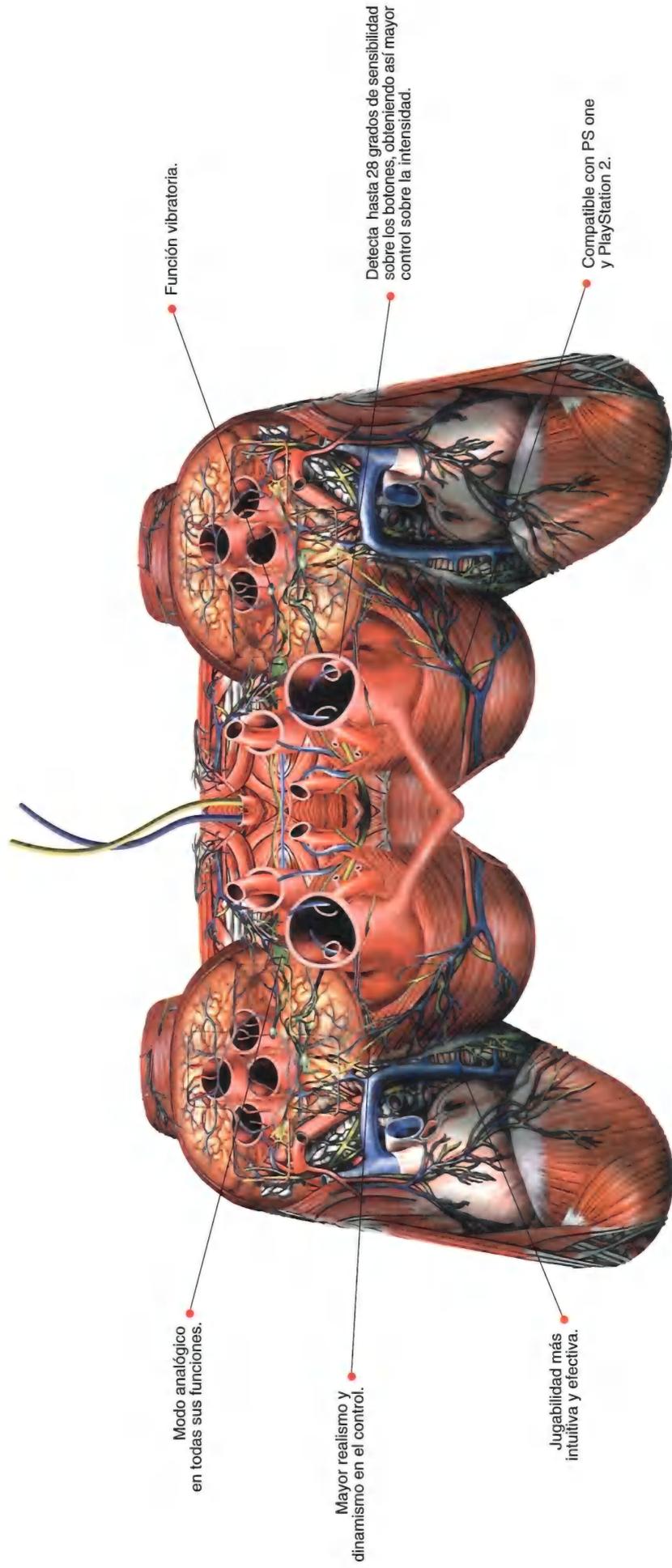


Una lástima: seguro que nuestra querida Lara no es lo mismo en la versión pirateada. Aprovecha, vete al cine y benefícate del aire acondicionado

DUALSHOCK 2.[®]

Ahora más sensible.

[®] "PS", "PlayStation", "DUALSHOCK" y "DUALSHOCK 2" son marcas comerciales registradas de Sony Corporation. [™] "PSone", "PlayStation 2" y "SOX" son marcas comerciales registradas y PSone, es una marca comercial de Sony Computer Entertainment Inc. [™] BWA



Aprietas más al botón y vas más rápido. Aprietas menos y vas más despacio. Así hasta 28 niveles intermedios. Es el DUALSHOCK 2, para que en todo momento seas tú el que controles. Simplemente... más real.



SÓLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.



www.es.scee.com

Compatible con:

PlayStation 2 PSone™ PlayStation®



LOADING

Noticias y novedades

DE ESCARABAJOS, MARSUPIALES Y DEMÁS LAGARTOS

Ⓢ CUÁNDO OTOÑO Ⓢ QUIÉN VIVENDI UNIVERSAL

PRESENTACIÓN DE VIVENDI La momia, Crash Bandicoot y los dinosaurios de Jurassic Park se acercan a PS2



En Vivendi Universal se han puesto muy serios con esto de la distribución. Nada más llegar ya se han traído bajo el brazo tres licencias del pasado, presente y futuro para deleite de todos los poseedores de una PS2.

El pasado llega envuelto entre vendas y celuloide de la mano de Rick O'Connell, el protagonista de *The Mummy* y de esta segunda parte, *The Mummy Returns*. Cuando el estreno de la película todavía está calentito (véase *PSMag55*), Vivendi ha aprovechado la licencia del film para dar luz a un juego de acción en tercera persona que saldrá a finales de este verano y que discurre entre pasadizos angostos y entornos exóticos. Sin embargo, una de las principales novedades del juego es que te permite jugar como Imhotep, el sacerdote momificado que vuelve a la vida en Londres y que hará los posibles para asegurarse una vez

más el dominio del mundo (y, a poder ser, con una consorte al lado). O sea, que según te dicte tu conciencia puedes ir rebanando criaturas malignas o bien sorbiendo inocentes almas. Tú verás...

El presente viene en forma de un marsupial naranja que se ha rendido a las atenciones de la bestia negra de Sony y que iniciará su cuarto periplo plataformero en otoño. La aventura en cuestión, *Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex*, promete más vehículos (desde un Jeep hasta un planeador), más niveles y más ítems por recoger, manteniendo, eso sí, la clásica jugabilidad de *Crash* repleta de saltos, cajas y ajetreos varios. Además, y por vez primera, podrás jugar en el papel de Coco, la hermana de Crash, y ayudar a este simpático bichillo en su eterna lucha contra el incombustible Dr. Neo Cortex. El futuro, en cambio, tiene un aspecto más amenazador, ya que llega en forma de

unas fauces gigantescas y unos dientes como cuchillas. O sea, los dinosaurios de *Jurassic Park III*. Aunque estaba previsto que el juego, que lleva por título *Jurassic Park Survival*, acompañara el lanzamiento de la película, (que debería estrenarse a finales de este verano), lo más probable es que su lanzamiento se retrase hasta finales de año. En realidad, el argumento de este juego de acción en 3D se aparta un poco del film. Aquí, deberás sobrevivir en la selva poligonal encarnando a David Espinoza, miembro de un grupo de científicos llegado a la isla para investigar el ADN dinosaurio que cae en manos de un grupo de terroristas. Abandonado a tu suerte, deberás abrirte paso en un entorno plagado de peligros para rescatar a tus compañeros y salir del lugar de una sola pieza.

En definitiva, todo un elenco de jugosas licencias con las que los poseedores de una PS2 podrán correr, disparar y saltar de lo lindo.



No des de comer a los animales. Estas peligrosas criaturas vienen dispuestas a arrasar con todo lo que encuentren a su paso



Esto no lo veo nada claro... Rick O'Connell deberá enfrentarse a todo tipo de monstruos si quiere volver a frustrar los planes de Imhotep



PISTOLA SCORPION II con puntero laser

MEMORIAS DE 1, 2 y 4MB sin compresion de datos



XPLODER GB y XPLODER CD9000



PANTALLA LCD para PSone™

DE PERROS, LOBOS Y OVEJAS LANUDAS

CUÁNDO SEPTIEMBRE QUIÉN INFOGRAMES WEB WWW.ES.INFOGRAMES.COM

¡APLAZADO! Las aventuras ovejunas del primo del coyote en versión poligonal

➔ Aunque Ralph, Sam y las disputadas ovejitas deberían estar en la calle desde junio, los planes de lanzamiento de Infogrames han cambiado y *Looney Tunes: Perro & Lobo* (9/10 en *PSMag54*) se lanzará finalmente el 14 de septiembre. Eso de esperar a los impuntuales no nos hace ni pizca de gracia pero tratándose de *Perro & Lobo* no nos queda otro remedio que hacer la vista gorda y suspirar por él durante el verano. Y es una pena porque el último título de Infogrames es de lo más refrescante. Aunque a primera vista pueda parecerlo, *Perro & Lobo* no es un título infantil. Además de ser muy divertido, es un juego inteligente que plantea situaciones en las que la lógica, la rapidez, la agudeza mental y la curiosidad por experimentar serán las mejores armas del jugador. Se nota que es un

título importante para Infogrames, que ha apostado fuerte por él: más de 552 millones de pesetas de presupuesto y un equipo de 20 personas para un proyecto en el que han invertido más de dos años de trabajo.

El jefe de producto de la licencia Looney Tunes en Europa, Régis Gonnard, viajó a España para presentar a la prensa especializada el juego, que recrea fielmente los escenarios, el humor y la quintaesencia de la serie de dibujos animados. Seguramente no te suena porque el éxito de su serie hermana, *El Correccaminos*, le hizo sombra. Ambas fueron creadas por Chuck Jones en la década de los cincuenta (¡cómo se conservan!) y las dos series, como buenas hermanas, se parecen mucho: el coyote y su primo, el lobo Ralph, son dos criaturas creativas y perseverantes que hacen lo imposible por lograr su objetivo

(zamparse al Correccaminos uno, pegarse un atracón de ovejas otro). Ambos encarnan al perfecto perdedor mientras que sus contrincantes, el veloz Correccaminos y el inteligente perro pastor Sam, son más listos que un conejo y siempre ganan. Pero ahora, por primera vez en 50 años de fracasos, Ralph tiene la oportunidad de ganar la partida. «Elegimos a Ralph y a Sam de entre los 200 personajes de dibujos animados de la Warner porque nos brindaban la posibilidad de crear un juego que gustara a un público muy amplio y de crear un nuevo género», explicó Gonnard. Efectivamente, clasificar *Perro & Lobo* es un poco complicado porque combina elementos de los plataformas, de acción, de sigilo y de estrategia. «Es el primer juego *steal'em up* —roba todo lo que puedas y corre— del mundo», bromeó Gonnard.



PISTOLA FALCON con puntero laser



BOLSAS Y RIÑONERAS POKEMON ORO Y PLATA



MANDO VIPER



Distribuido en España por:

ARDISTEL

www.ardistel.com

tfnº consulta 906301502

coste maximo de la llamada 48 ptas min.



FIFA 2002 PARA PS2 Y PSONE

⊕ CUÁNDO NOVIEMBRE ⊕ QUIÉN EA ⊗ WEB WWW.ESPANA.EA.COM

FUTBOL Casillas, nueva imagen FIFA



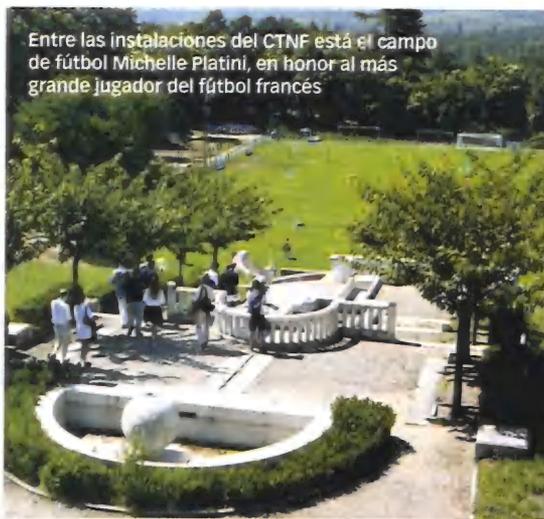
El lugar de concentración habitual de la selección francesa y base de la cantera balonpédica

del país vecino, el Centro Técnico Nacional Fernand-Sastre (CTNF), fue el lugar elegido por EA Sports para presentar en sociedad el nuevo título de su saga más emblemática: *FIFA*. Entre las estrellas del fútbol que estuvieron presentes en el acto destacaban Giovanni Trapattoni, actual entrenador de la selección italiana y uno de los que más éxitos ha cosechado durante su carrera como entrenador; el jovencísimo Iker Casillas, nueva imagen en España de FIFA; Tomas Radzinski, jugador del Anderlecht; Nawaf El Temyat, jugador de Asia del año, y el veterano defensa alemán, Lothar Matthäus. Todos ellos demostraron que, además de saber darle al balón con el pie, también sabían hacerlo con los dedos y sin que les pitaran «mano». Los miembros del equipo de desarrollo hicieron hincapié

en el innovador sistema de pase abierto de *FIFA 2002*, que incorpora un modelo de pase abierto y flexible. Otra novedad son los modelos de entradas y árbitros. Ahora, el momento y el ángulo de las entradas del jugador determinarán que tenga éxito o que provoque la ira del árbitro. Los modos siguen siendo los mismos: amistoso, liga, personalizado, entrenamiento y clasificación para el Mundial FIFA. Según EA, este último incorpora más información que nunca para el usuario, con un sistema ampliado de lesiones, cansancio y hojas informativas que te ayudarán a conocer el estado de los equipos, jugadores, próximos rivales...

Muchas licencias, equipos, competiciones, ligas, comentaristas nacionales, que en el caso de España no se han confirmado, aunque suponemos que volveremos a escuchar a Manolo Lama una vez más...

Resumiendo: un FIFA con un año más de apellido.



Entre las instalaciones del CTNF está el campo de fútbol Michelle Platini, en honor al más grande jugador del fútbol francés



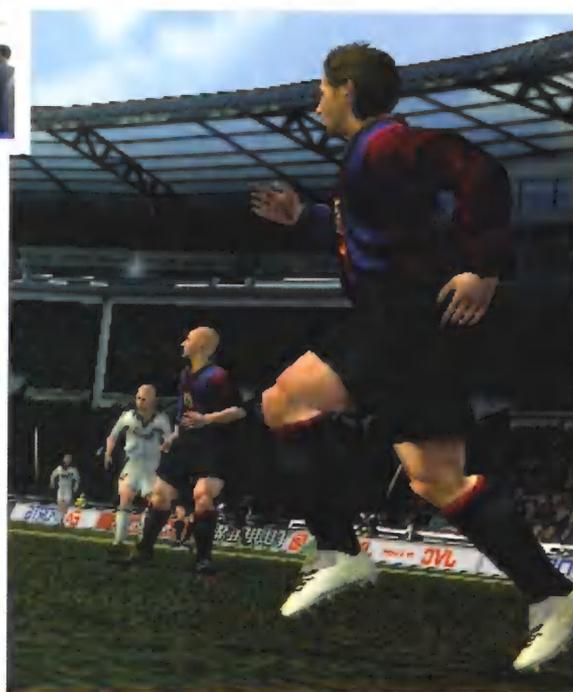
La presentación del juego se realizó en el Centro Técnico Nacional Fernand - Sastre (CTNF), un complejo impresionante dedicado al fútbol francés.



El nuevo chico FIFA posando así de natural para la prensa



Algunas estrellas del fútbol pasado y presentes asistieron a la presentación en París de *FIFA 2002*. A la izquierda, el que fuera jugador del Southampton y del Everton, Alan Ball. A la derecha, uno de los mejores entrenadores de la historia del fútbol y actual *míster* de la selección italiana, Giovanni Trapattoni



El portero titular de la selección española y del Real Madrid también sabe darle a la Play. Si es que estos niños de hoy en día son muy «apañaos»...

Dante, el personaje protagonista de *DMC*, es mitad humano y mitad demonio. Su principal afición es cargarse a todo bicho viviente que se cruza en su camino antes de que ellos acaben con él



CAPCOM, A TODA MÁQUINA

AVANCE Llega a PS2 el *RE* de Dreamcast



Como la hormiga de la fábula, Capcom está trabajando duro para asegurarse un otoño y un invierno exitosos y tranquilos. Tres son los títulos que lanzará entre septiembre y principios de 2002, todos ellos pertenecientes a esa raza de videojuegos que no pasan desapercibidos y dejan huella: *Resident Evil Code: Veronica X* (véase *preview* en pág. 066), *Devil May Cry* y *Maximo*.

Resident Evil Code será el primero en llegar. Cinco años después de que Capcom publicara el primer *RE*, el nuevo hijo del padre de la saga y uno de los cerebros más retorcidos del mundo poligonal, Shinji Mikami, aparecerá en escena el 7 de septiembre. El retoño de *RE*, que será el primer juego de la serie para PlayStation2, es una versión mejorada de *Resident Evil Code: Veronica*, que alcanzó un gran éxito en todas las listas de Sega Dreamcast. El juego es prácticamente idéntico al de Dreamcast, pero con gráficos mejorados y entre 10 y 15 minutos más de secuencias cinematográficas que explican algunos de los misterios y complots que rodeaban a Wesker, el protagonista del *RE* original.

En *RE Code: Veronica X*, el jugador comienza en el papel de Claire para pasar a controlar después a su hermano Chris Redfield en su esfuerzo por detener los malvados planes de Umbrella. Una de las novedades que incorpora el juego es el Real World System; ahora, cuando Claire abre puertas, resuelve enigmas, almacena objetos o munición, éstos siguen en la misma posición al jugar la segunda parte como Chris.

Para Ben Le Rougetel, jefe de producto de Capcom, que presentó los tres títulos para la prensa especializada en las oficinas de EA España, «éste es el mejor *RE*». A ver qué va a decir... Lo cierto es que *RE Code: Veronica X* se antoja apetitoso, sobre todo sabiendo cuál es el postre: el juego incluirá una demo jugable de *Devil May Cry*, un nuevo *thriller* gótico fruto, de nuevo, de la mente de Mikami, una de las más *gore* de la industria.

El juego final saldrá en noviembre o diciembre, mientras tanto puedes fundir la demo y disfrutar, aunque sea un poco, de un sistema de juego muy rápido e intuitivo y de unos escenarios magníficos.

El último título que Capcom pondrá en nuestras manos es *Maximo*, un divertido juego de acción y aventuras en 3D para PS2 que publicará a principios del año que viene. *Maximo* fue el último producto que nos enseñó Le Rougetel, y agradecemos sinceramente el descanso a nuestro sistema nervioso. El juego, cuyo título definitivo aún no está decidido, retoma la jugabilidad, el diseño y la esencia de los clásicos: es sencillo, divertido, muy adictivo y apto para todos los públicos.

Inspirado en una de las series más aclamadas de Capcom, *Ghosts 'N Goblins*, *Maximo* aporta inteligentes toques de humor de la mano de su protagonista y de unos enemigos realmente peligrosos, pero muy cachondos. Máximo, un héroe gallardo y un poco enano, debe retornar al que fue su reino, usurpado por el que fuera su leal consejero, Achille, que también le ha birlado la novia. Para alcanzar su objetivo deberá enfrentarse a mil y un esqueletos vivientes, a gigantes con cara de tontos y a mil y un obstáculos más. Para ello cuenta con la ayuda de hasta 40 capacidades especiales, movimientos y dones mágicos que irá adquiriendo paulatinamente según vaya avanzando en su misión. Chiquito pero matón, el mínimo Máximo promete maxicallos en los dedos.



Los escenarios de *DMC* son soberbios. Para recrear el ambiente gótico, los diseñadores del equipo de desarrollo se inspiraron en Gaudí y en la arquitectura inglesa de la época



MÚSICA VELOZ

BSO Conduce al ritmo de *GT3*



¿Quién concibe un *buga* sin un buen loro? Nosotros, desde luego, no conocemos a nadie. Como mucho hemos visto a algún despistado con un transistor en el *bólide* y a más de un inconsciente con cascos, pero conducir, aunque sea a la esquina, sin música... ¡imposible! Por eso Polyphony Digital se ha preocupado bastante de elegir la mejor banda sonora para su *Gran Turismo 3 A-spec*. Puede, incluso, que en algún momento juegues sólo para escuchar la música porque desgraciadamente no se editará ningún álbum. Éstas son las canciones y los grupos —algunos ya veteranos de *GT*, como Ash— que acompañarán tu carrera:

- | | |
|---------------------------|-----------|
| 1.- Just a day | FEEDER |
| 2.- Buck Rogers | FEEDER |
| 3.- Seven days in the sun | FEEDER |
| 4.- Stomp box | OVER SEER |
| 5.- Super moves | OVERSEER |
| 6.- Screw up (GT 3 Mix) | OVERSEER |
| 7.- Avarice | GTA |
| 8.- Wake your own mind | GTA |
| 9.- Dead man leaving | GTA |
| 10.- Shark | ASH |

Si las previsiones de Sony no fallan, *GT3* estará en la calle el 20 de julio. Para celebrar tan importante lanzamiento —que supone el salto de uno de los mejores simuladores de conducción a los 128 bits de PS2— la compañía va a distribuir dos ediciones especiales:

Gran Turismo 3 A-spec + Volante GT Force. PVP estimado: 27.900. A la venta desde el 20 de julio.

PlayStation 2 *GT3 Racing Pack* (*Gran Turismo 3 A-spec* + PlayStation 2). Al cierre de esta edición, Sony aún no había determinado el precio de este pack especial.



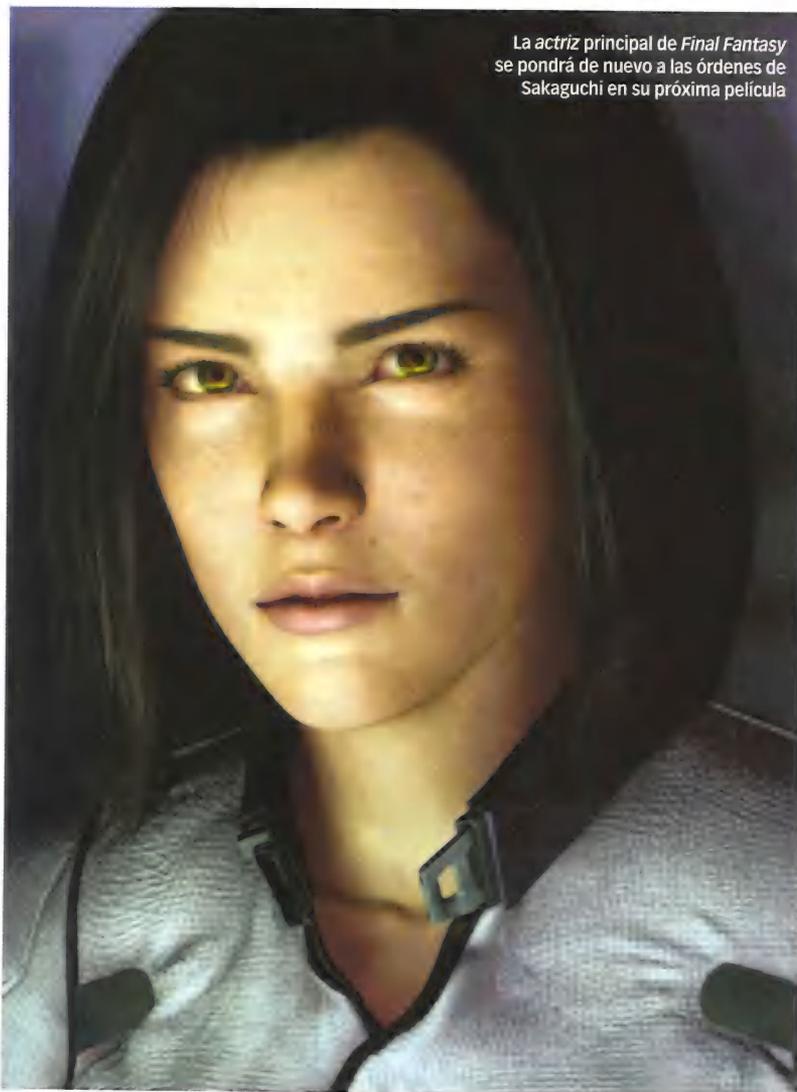
Para celebrar el estreno en 128 bits de *GT*, Sony ha editado especialmente el lote PlayStation2 *GT3 Racing Pack*, compuesto por el juego —cuyo precio individual rondará las 10.000 pesetas— y una PS2 Sony aún no ha confirmado el precio de este lote, pero esperamos que también sea especial



Éstos sí son los malos de la peli

FINAL FANTASY UN NUEVO CAPÍTULO

CINE Saldrá una versión especial para el DVD de PS2



La actriz principal de *Final Fantasy* se pondrá de nuevo a las órdenes de Sakaguchi en su próxima película



Quizá cuando leas esta revista ya hayas visto *Final Fantasy, la fuerza interior*, que se estrena en España el 24 de agosto. Tanto si ya has ido al cine como si estás esperando que mengüen las colas, seguro que te interesa saber algunos detalles y cotilleos sobre el proceso de producción de la película basada en una de las sagas más famosas e importantes de la historia de los videojuegos y el rey absoluto del género de rol. Y es que siempre es interesante saber los pormenores de un rodaje, qué se esconde tras la pantalla, si la actriz principal era insufrible o el actor de turno llegaba siempre tarde al rodaje. Bueno, la verdad es que *Final Fantasy* es de lo más sosa en cotilleos de prensa rosa y amarilla; más que rodaje hubo producción y los actores han sido de lo más obediente.

Lo sentimos por Ana Rosa Quintana y por *Diez Minutos*, pero es lo que tiene contratar a actores digitales...

El productor de *Final Fantasy*, Jun Aida, estuvo en Madrid para promocionar la película y, además, contarnos esos detalles que no aparecen en la gran pantalla. Por ejemplo, que en la creación del filme han trabajado 200 personas durante cuatro años en un estudio construido en Honolulu (Hawaii) exclusivamente para producirla. Aida no quería hablar de números y no nos desveló cuánto ha costado *Final Fantasy*, pero nos podemos hacer una idea teniendo en cuenta que levantar el estudio y equiparlo costó 45 millones de dólares (¡casi 9.000 millones de pesetas!).

La idea de crear una película que fusionara elementos propios de los videojuegos y del cine, con personajes humanos digita-



Los de los ojos azules no son los malos de la peli. Es un comando de las Fuerzas Especiales con su uniforme de guerra y ataque



¿Romance a la vista?



Parte del proceso de creación de un personaje de la película

les y un mundo fantástico y futurista pero muy real, surgió de la cabecita de Hiro-nobu Sakaguchi, productor de los nueve títulos de la saga de videojuegos. Sakaguchi deseaba desarrollar una nueva forma de entretenimiento. Y vaya si lo ha conseguido. Aunque la película se basa en la serie de rol, *Final Fantasy*, al contrario que otros largometrajes nacidos a la sombra de un juego, no recrea ningún argumento ni utiliza ningún personaje de sus nueve títulos. Los protagonistas y el guión son originales porque «está producida para un público amplio que abarque a jugadores y conocedores de la saga, amantes del cine en general y de las películas de aventuras, de ciencia ficción y de animación en particular», explicó Aida.

La película podría considerarse un nuevo capítulo de la saga; se nota la mano de Sakaguchi, así como temas propios de *FF*, sobre todo de *FFVII* y *FFVIII*: amor, amistad, sueños, aventura, vida y muerte, con un fondo espiritual. Sin embargo, Square tiene muy claro que no va a marear la perdiz convirtiendo la película en videojuego. Lo que sí tienen en mente es lanzar la próxima primavera una versión especial para el DVD de PS2. «El espectador podrá cambiar algunas secuencias variando el ángulo de las cámaras, convirtiéndose así en director», desveló Aida.

MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

Final Fantasy supone un punto y aparte en el mundo del cine al ser la primera película que simula toda una variedad de emociones y movimientos a través de personajes humanos digitales en un complejo espacio en 3D. Y eso ha sido, precisamente, lo más difícil. «Técnicamente, las expresiones

faciales han supuesto el aspecto más difícil. A diferencia de darle vida a objetos inanimados, simular los movimientos humanos del pelo y la ropa fueron todo un reto ya que nuestros ojos son muy críticos a la hora de juzgar la animación de personas reales porque observamos esos movimientos, actitudes y expresiones a diario», aseguró Aida. De hecho, los programadores de Square tuvieron que desarrollar sus propias herramientas de software para superar algunos problemas técnicos y hacer lo que nunca había hecho nadie.

¿UNA SERIE DE PELÍCULAS FINAL FANTASY?

Una vez montado el chiringuito, Square piensa seguir explotando las pantallas de cine pero, de momento, no lo hará inspirándose en otros videojuegos. Eso sí, siempre se tratará de películas de animación. Aida comentó que le gustaría hacer una película de acción real «pero nuestro punto fuerte es la animación. Con todo lo que os hemos contado, pensaréis que habría sido más fácil rodar una película con actores reales, pero estamos intentando establecer un género de películas nuevo, no tenemos intención de competir con las películas de personajes reales».

Sakaguchi ya está trabajando en el nuevo proyecto de Square Pictures, que no tiene nada que ver con *Final Fantasy*. Bueno, algo sí: la actriz protagonista, la que interpreta a la científica Aki, estará en el reparto. Desconocemos si esta vez se meterá en la piel de una cantante, una intrépida policía o una *striper* en apuros, pero todo indica que una nueva estrella se ha instalado en el firmamento de Hollywood.



La línea divisoria entre realidad y ficción se diluye en *Final Fantasy*



La captura de movimientos propia de los videojuegos se ha utilizado en el 65% de las secuencias, sobre todo para el movimiento de las manos y de la cara. Unos actores y especialistas en efectos especiales se preparan para una sesión de captura de movimientos



¡No le ofrezcas la otra mejilla! Tu entrenador te dará unos prácticos mensajes antes, después y durante los combates



SEGUNDO ASALTO

CUÁNDO NOVIEMBRE QUIÉN NEW CORPORATION

VICTORIOUS BOXERS Entrevistamos a los desarrolladores



Como ya comentábamos en el número anterior de *PSMag*, Planeta deAgostini tiene previsto traer hasta la PS2 a un

púgil de aspecto adolescente en septiembre de este mismo año. El boxeador en cuestión atiende al nombre de Ippo, pesa más bien poco y viene precedido por una meteórica carrera en Japón que le ha colocado en lo más alto de los podios (a estas alturas, ya se han vendido más de medio millón de copias sólo en Japón). ¿Y a qué viene tanto revuelo? Pues en realidad viene por varias cosas.

Para empezar, el sistema de juego se aparta de todo lo visto hasta ahora en los juegos de boxeo. Nada de barras de energía ni medidores de potencia con los que calibrar el estado del personaje; simplemente hay que fijarse en el boxeador para obtener la información necesaria. En otras palabras, si el personaje presenta

varios cortes o moratones, señal que estará más desgastado, y por lo tanto también se moverá con mayor lentitud y sus golpes perderán potencia. Además, el sistema de defensa es terriblemente dinámico, ya que uno no se limita sólo a bloquear los golpes, sino que puede también esquivar lateralmente, o bien echarse hacia atrás o agacharse hacia delante.

Por si fuera poco, cuenta con más de 44 personajes jugables en cuatro categorías de peso distintas que puedes ir desbloqueando a medida que avanzas. Y *last but not least*, el juego se basa en un famoso manga (*Hajime no Ippo*) que tiene una popularidad a prueba de ganchos en Japón.

Para ir haciendo boca y para que nos cuenten algunos suculentos detalles más de este prometedor juego, entrevistamos a Ryuta Aoyagi (jefe de programación de New Corporation) y a Danny Rawles (pro-

ductor de *Victorious Boxers* en Europa), dispuestos a ponerlos contra las cuerdas si era necesario.

PSMag: Gran parte del éxito de *Victorious Boxers* en Japón se debe a la serie manga y anime en que se basa, ¿pero cómo esperáis captar al público occidental?

Danny Rawles: Evidentemente, la mayoría de gente que adquiera el juego en Europa no conocerá el cómic o la serie de animación, pero estoy convencido de que la profundidad del sistema de juego, la gran cantidad de personajes disponibles y el atractivo sistema de control atraerán a los jugadores occidentales. De hecho, estamos en negociaciones para distribuir el cómic en Europa [en EE.UU. se empezará a distribuir a finales de año], aunque supongo que también dependerá en parte del éxito que tenga *Victorious Boxers* en el mercado europeo.

Ryuta Aoyagi: En realidad, yo creo que la búsqueda de diversión en un videojuego no tiene fronteras. Un juego debe tener un carácter lúdico por encima de todo, independientemente de la potencia del hardware o de si se está empleando tecnología punta.

Lo que más me gustaría es que hubiera muchos jugadores que pudieran llegar a disfrutar de *VB*. De hecho, fueron los mismos jugadores quienes aportaron varias ideas durante la creación del juego.

PSMag: ¿Cuál es el aspecto de *VB* del que os sentís más orgullosos?

R. A.: Bueno, en realidad hay tres cosas. En primer lugar, todas las acciones, tanto ofensivas como defensivas, que se ejecutan cerca de las cuerdas. Hasta ahora, en los juegos de boxeo las cuerdas del ring sólo actuaban como si fueran una pared, pero en *VB*, cuando un boxeador está contra las cuerdas, su posición cambia, así como su potencia en los golpes o el daño que recibe. Además, si un personaje es derribado contra las cuerdas, la secuencia también es distinta. En segundo lugar, el sistema de ataque y defensa, basado en balancearse y golpear. Para empezar, como sistema ofensivo-defensivo es muy fluido y suave, y además el jugador puede golpear en distintas partes del cuerpo, en función de los movimientos defensivos que utilice. Es decir, según la postura que adopte el boxeador, puede emplear un tipo de puñetazo u otro, y la posición del cuerpo antes y después del puñetazo quedará perfectamente enlazada. Finalmente,





Camino a la gloria. Ippo es el protagonista de esta historia puños y cuerdas



¡He encontrado veinte duros en el suelo! En realidad, este movimiento sirve para esquivar las funestas intenciones del rival

también estamos muy orgullosos de los cambios en los parámetros corporales, que se corresponden con el estado del boxeador. Por ejemplo, si un boxeador aumenta de peso, tendrá más energía, pero si recibe un golpe sufrirá más daño. Gracias a este sistema, el daño se mide en función de unos cambios que el jugador puede apreciar en el personaje sin que parezcan artificiales. Además, la velocidad en el juego de pies, así como la potencia y la velocidad de los golpes, cambian en función de la energía disponible y del daño sufrido. De este modo, se utiliza el factor estratégico que tan importante es en los combates reales.

PSMag: ¿Y cómo evoluciona el personaje? ¿Hay algún tipo de puntos de desarrollo que repartir o algo por el estilo?

R. A.: El sistema sigue la historia del *manga* original. En el cómic, entre combate y combate Ippo aprende cosas nuevas que luego pone en práctica sobre el cuadrilátero. En *VB* dejamos a un lado este aprendizaje entre combates y, en vez de ello, el personaje empieza cada enfrentamiento con una nueva situación fijada de antemano. Por ejemplo, en uno de los episodios de la serie, Ippo intenta perder peso pero no lo consigue y lo único que logra es perder masa muscular. Así que, en el juego, en ese combate, vemos a un Ippo más esmirriado.

PSMag: ¿Existe algún tipo de historia paralela, aparte de la lucha por convertirse en el campeón de los pesos pluma?

R. A.: De hecho, el juego deja un poco al lado la trama argumental del *manga* ori-



¿Practicando el boxeo en casa? De hecho, no. Las ojeras que luce Ryuta Aoyagi son las que viste cualquier programador que se precie

ginal y se centra en los combates contra los boxeadores que aparecen en el cómic. Pero no sólo gira alrededor del Campeonato de los Pesos Pluma. De hecho, podríamos decir que este juego se centra en el gimnasio Kamogawa, donde está inscrito Ippo, más que en el propio protagonista. Pero esto es algo que podréis comprobar vosotros mismos si completáis el juego.

PSMag: ¿Empleásteis captura de movimientos para representar los movimientos de los boxeadores?

R. A.: No. Aunque pretendemos que los movimientos sean realistas, no queríamos supeditar la jugabilidad a los movimientos capturados, así que creamos todos los movimientos nosotros mismos. De hecho, yo mismo creé todas las animaciones en el anterior juego de

boxeo en el que trabajé, por lo que ahora sabía perfectamente lo que debíamos incluir y lo que podíamos dejar a un lado. Por suerte, ahora había seis personas del equipo trabajando en ello. Entre todos, crearon más de 4.000 secuencias de animación. Impresionante, ¿no?

PSMag: ¿Qué otros juegos —no necesariamente de boxeo— os influyeron más?

R. A.: Bueno... ¡si nos remontamos unos cuantos años atrás podría pasarme horas contando cuáles son los juegos que más me han influido! [Risas] Lo cierto es que uno de mis juegos favoritos de boxeo es el *Punch Out* de Nintendo, que apareció en las recreativas en 1983. Creo que en su momento fue toda una obra maestra, ¡y era un placer jugar con dos monitores a la vez! De hecho, ¡me

gustaba tanto que todavía tengo una de estas máquinas en casa!

PSMag: ¿Qué expectativas tenéis con el juego en el mercado europeo?

D.R.: Todo el mundo que ha probado *VB* le ha encantado, y ha recibido muy buenas críticas en toda la prensa. Evidentemente, si no creyéramos en el producto no nos hubiéramos interesado en él. Sinceramente, confiamos en que sea un gran éxito y llegue incluso a colocarse entre los juegos más vendidos para PS2.

PSMag: A bote pronto, ¿qué les dirías a los usuarios europeos de PlayStation2 para que se interesaran por *VB*?

D.R.: Mmm... «¡*Victorious Boxers* te sorprenderá, te tumbará y te dejará K.O.!» ¡Debería haber sido vendedor! [Risas]





PLAYSTATION EN VIÑETAS

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Sabemos que ahora estás de vacaciones y que lo último que te apetece es alguien te recuerde tus tareas estudiantiles. A Silvia Ruiz, la ganadora de este mes, se le ha ocurrido una curiosa forma de pasar el rato en clase. Por el bien de tus calificaciones finales, no te lo aconsejamos, pero Silvia se merece ganar una camiseta de *Final Fantasy IX* y una cartera de *Sheep*. Y los demás, a seguir dibujando, que son vacaciones y hay tiempo para todo.



OJALÁ VENIR A CLASE NO FUERA TAN ABURRIDO ...

BLA, BLA, BLA, BLA, ...

CLASE DE ANATOMÍA
SRTA. CROFT.
YU JU!

SOLO HARÍAN FALTA UNOS POCOS CAMBIOS

TOC TOC

¿EIN CÓQUE HA SIDO ESO?

¡ME HA PARECIDO OIR ALGO!

UAAAAA

HUM. ESTO EMPIEZA A PONERSE INTERESANTE

¡MUERE MALDITO!

POR SUERTE SIEMPRE TENGO MI MAGNUM A MANO

SE PUEDE SABER QUE ESTÁ HACIENDO USTED CON ESE ESTUCHE!

¡SALGA INMEDIATAMENTE DE CLASE!

CREO QUE NECESITO UN PSICÓLOGO ...

... O UN ARMA MÁS POTENTE

Silvia Ruiz Cámara. Berango (Bizkaia)

MOTOR BIKE

Juegos disponibles para **MOTOR BIKE**

Juegos de PC

Ducati
Extreme Biker
Castrol Honda
Sports Superbikes
Moto Racer
Superbikes 2000
Road Rash
Superbikes 2001
Motorhead
Motocross Madness
Honda Motocross
GP 500
Redline Racer
Pizza Conexion
Pizza Syndicate
Motocross 2001

Juegos PSX/PS2

Jeremy McGrath Supercross
ATV Quad Racers
Castrol Honda VTR
Ducati
Jetracer
California Water Sports
Moto Racer 2
Road Rash
Supercross 2000
Superbikes 2000
Road Rash: Jailbreak
X-Squad
Supercross 2001
Superbikes 2001
Motorhead
Radical Bikers
Crazy Bykers
Castrol Honda Superbikes
No Fear Downhill Mountain
Bike
Championship Motocross
Extreme 500
GP 500
Suzuki Alstare



► El primer simulador de motos para Playstation y PC



- Gran sensación de realidad
- Angulo de giro de 180°
- Empuñaduras de goma
- 100% compatible Dual Shock Digital, Dual Shock Analógico y NEGCON (versión consola)
- Gas y freno analógicos para aceleración y frenado progresivos
- 6 luces que imitan la función de cuentarevoluciones (versión consola)
- 2 motores de vibración en la barra de control que proveen de un excelente efecto de vibración durante el juego
- 6 ajustes de sensibilidad para el giro
- Sistema de sujeción de ventosas y abrazaderas
- Válido para cualquier juego que incorpore un manillar (motos de carrera, motocross, bicicletas, motos de agua, etc...)



MOTOR BIKE
recomendado por las mejores publicaciones europeas como accesorio del año

¡ Utiliza el MOTOR BIKE con los juegos que prefieras !



Distribuidor exclusivo para España

flexigames

FD flexiline

www.flexiline.es

FINAL FANTASY LA FUERZA INTERIOR

Tierra, año 2065. Invasores extraterrestres han exterminado a gran parte de la población mundial, la vida se extingue en un planeta oscuro, tétrico y moribundo. Pero no todo está perdido... ¡Descubre tu fuerza interior con la última fantasía de Square y Columbia Pictures: *Final Fantasy*, la película!



La pregunta

¿En cuál de los nueve títulos de la saga de videojuegos *Final Fantasy* se basa el argumento de la película?

- 1.- FF VII
- 2.- FF VIII
- 3.- Ninguno

El premio

Columbia Pictures y PlayStation Magazine sortearán 20 lotes de toalla + gafas de sol *Final Fantasy* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Final Fantasy, la fuerza interior*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta:

Nombre:

Domicilio:

Población:

Código postal:

País:

Teléfono:

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

EN LOS
CINES
EL 24 DE
AGOSTO



CONCURSO
FINAL FANTASY, LA FUERZA INTERIOR

DESCUBRE UNA NUEVA REALIDAD



FINAL
FANTASY
LA FUERZA INTERIOR



FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR



REPORTAJE

The Italian Job



the **i**





italiana

Job

2ª parte

Este juego contiene espectaculares persecuciones a cuatro ruedas no aptas para cardíopatas

¡Exclusiva! ¡Exclusiva!
Analizamos los mapas secretos de este disparate con Minis

Cuando el humo de los cigarrillos se despeja, el equipo de PSMag se pone a preparar por una montaña de cajas de pizza vacías y hamburguesas mordisqueadas a medio terminar. En lo alto, el premio: la última versión de *The Italian Job* aparece ante nuestros ojos. Como sabíamos de buena tinta que este juego de conducción basado en misiones del que tanto se ha hablado está a un paso de su finalización, nos dejamos caer por las oficinas de Pixelogic para examinar todos y cada uno de los detalles del que puede ser *El juego que venció a Driver*.

Se trata, ni más ni menos, de un título que te permite sumergirte en los años sesenta y vagar por las calles de Londres y Turín, además de recorrer las carreteras de montaña de los Alpes. Y aún más, puedes marcarte acrobacias escandalosas como lanzar tu Mini a toda leche por un tobogán de niños y realizar un salto espectacular, o caer 30 metros a 140 km/h sin romperte el cuello. Increíble, pero cierto. En otras palabras, estamos ante un juego disparatado, tortuoso y, por añadidura, peligroso.

De hecho, *The Italian Job* está construido a base de situaciones extravagantes y toques muy logrados pensados para que sonrías y te sorprendas al mismo tiempo. A medida que recorras zumbando las calles de la ciudad o las curvas de la montaña, te irás topando con corredores deseosos de retarte a una carrera y con conductores que han sufrido una avería y que necesitan que les des un empujoncito con tu coche. Incluso cuenta con un puñado de cámaras estáticas que muestran tus maniobras más arriesgadas.

El modo principal es, como cabía esperar, *The Italian Job*, que retrata los acontecimientos de la película (*Un trabajo en Italia*) y te lleva, por tanto, a embarcarte en misiones para reclutar una banda de delincuentes en Londres, llevar a cabo un sonado atraco en Turín y escapar sano y salvo a través de los Alpes. Pero no se vayan todavía, que aún hay más, mucho más...

Niveles y vehículos adicionales aparte, el equipo de programación ha creado tres niveles centrales que se combinan para crear un marco perfecto para los jugadores que se pirran por las acrobacias. Podrás recorrer a toda pastilla infinidad de retorcidas calles urbanas que muestran un sinfín de detalles de lo más nítidos y que permiten interactuar con la IA, además de varias zonas ocultas que mantendrían a Paco Lobatón entretenido una buena temporada.

Y tenemos pruebas de ello. Nos las hemos apañado para conseguir los mapas secretos de estas tres localizaciones colosales del juego y hemos pisado gas a fondo en todas y cada una de las curvas para contarte las increíbles y alquitranadas características que podrían alzar a *The Italian Job* como el juego más acelerado del año... ▶



LOS DATOS

DISTRIBUIDOR PROEIN
DESARROLLADOR
PIXELOGIC
GÉNERO CONDUCCIÓN
BASADA EN MISIONES
LANZAMIENTO
SEPTIEMBRE

MÁS INFORMACIÓN
WWW.SELF-PRESERVATION.FREESEERVE.CO.UK
WWW.PIXELOGIC.CO.UK
PSMAG55. REPORTAJE
THE ITALIAN JOB



Londres:

Recorre los lugares más famosos de la ciudad a toda pastilla

EL DESGUACE



Se trata de una zona oculta de lo más emocionante, a la que se accede con un salto de infarto por encima de una valla bastante alta. Una pequeña recompensa a las dotes exploratorias de PSMag. Es un lugar ideal para esconderse cuando te están pisando los talones. Pero, un momento... ¿cómo narices se sale de aquí?



MEGA SALTO



Nos precipitamos de morros contra el suelo desde un edificio de varias plantas y nos estampamos a unos metros del típico autobús londinense. Incluso en el modo Free Ride el golpe es muy posible que te deje hecho fosfatina.

LA HORA DEL RECREO



Un tobogán para niños se convierte en una rampa improvisada para otro salto temerario. ¿No habría sido mejor comprobar que no había ningún crío inocente suelto antes de arrasar el parque?

EL ESCUADRÓN DE LA MUERTE



Nos equivocamos al girar y terminamos en un callejón, cara a cara con cuatro tipos con muy malas pulgas. Al vernos, dejan lo que se traían entre manos y suben a toda prisa a sus coches. De forma instintiva, damos media vuelta y aceleramos dispuestos a emprender la huida, pero los matones no tardan en alcanzarnos y empiezan a embestirnos. Nos lanzamos a todo gas por las fantásticas boutiques del Londres de los años sesenta. Después de una lucha sobre ruedas monumental, por fin conseguimos zafarnos de ellos y volvemos a adentrarnos en las calles principales.

CURVAS CERRADAS



Un edificio en construcción no logrará detenernos, de modo que, ni cortos ni perezosos, cruzamos a todo trapo una zona en obras cubierta de tierra para arrancar unos segundos valiosos. Taxis de Londres, ¡a ver si aprendéis!





EFEECTO MATRIX



Subimos por una rampa y nos lanzamos a toda velocidad desde el tejado. Entonces, la cámara congela la acción y gira a nuestro alrededor para mostrarnos la caída que nos espera.

LOCURA COMERCIAL



Guiamos nuestro precioso Mini hasta un centro comercial. Gracias a unos suelos recién pulidos, el coche disfruta de patinazo va, patinazo viene, tumbando mesas y sillas que acaban convertidas en mil pedazos. Esquivamos a los peatones por los pelos, conseguimos recuperar el control del vehículo y no se nos ocurre nada mejor que subir por unas empinadas escaleras y marcarnos un salto de dos metros como despedida.



HECHOS PICCADILLO



Llegamos a Piccadilly Circus y nos damos cuenta de que el camino está bloqueado por una marea de traqueteantes autobuses londinenses circulando en hora punta. Ningún problema: o se apartan o les apartamos.

EL BIG BEN



Una escueta secuencia de vídeo nos muestra el icono británico por antonomasia, con lo cual nos podemos tomar un pequeño respiro como espectadores. Sin embargo, al cabo de poco vuelve empezar esta carrera sin cuartel por la capital inglesa...

LA BOFIA



Puede que los pois de los años sesenta no fueran gran cosa, pero mala leche sí tenían. Sus embestidas van acompañadas de la pesada cantinela de sus sirenas. ¡Uuy, qué miedo!





Turín:

No lo olvides, aquí conducen por la derecha, y no como esos locos ingleses

CARMINIGEDDON



Al volante de nuestro Mini virtual, nos permitimos un poco de violencia desenfadada: el atropello de peatones. Las estrechas callejuelas de Turín son el lugar ideal para acorrallar a nuestras desvalidas víctimas.

LA COSA NOSTRA



La Mafia se entera de la misión que nos traemos entre manos y decide seguirnos hasta el aeropuerto para asegurarse de que nos largamos con viento fresco. Pero como, evidentemente, no pensamos ir a ninguna parte, damos media vuelta y decidimos abrirnos camino por las buenas o por las malas. El problema es que estos tipos no son muy hospitalarios con los turistas que digamos, especialmente con los turistas que encima van de chulos. Nos devuelven golpe por golpe, de modo que ponemos toda nuestra destreza al volante para evitar que nos



TODO TERRENO



Nos lanzamos a derrapar por un caminito de tierra que conduce al aeropuerto, mientras dejamos atrás la mansión en la que nos alojamos antes del comienzo de la misión. ¡Arrivederci Torino!

DE TEJADO EN TEJADO



Seguimos a nuestros colegas de los Minis por lugares en los que los polis no pueden echarnos el guante y nos marcamos uno de imposibles saltos de tejado a tejado. El precipicio a nuestros pies supera los 20 metros.



CAMPANAS DE BODA



A pesar de que esta sección aún no está terminada, nos hacemos una idea de la famosa escena de la película en que se interrumpe una boda y el Mini baja como un rayo por las escaleras de la catedral de Turín.



BAJO TIERRA



La red de pasos subterráneos de Turín está inundada de tiendas y de gente. Pisamos el acelerador a fondo en medio del estruendo provocado por los chillidos de los peatones y los escaparates rotos. Nos encanta, para qué vamos a negarlo.

EL ATASCO



Como si escapar de la Polizia no fuera suficiente, encima tienes que esquivar a cientos de coches que atascan las calles del centro de Turín. Nuestra intención es evitarlos, palabra...



RATAS DE CLOACA



Nos sumergimos en una red de antiguos túneles que rebosan de aguas residuales pestilentes. Nos esperan un montón de saltos de alucine en esta loca carrera contrarreloj por escapar de la ciudad.

LECCIONES DE VUELO



¿Tienes que dar esquinazo a los polis? Aquí tienes una vía segura de escape: márcate un salto de unos 30 metros desde la azotea del edificio. Unos ángulos de cámara muy bien pensados nos muestran esta disparatada caída en picado para regocijo de nuestros ojitos.

A SALTO DE MATA



La línea del horizonte de Turín está perfilada por unos tejados que constituyen unas rampas de ensueño. Estas rampas tienen una importancia vital en el argumento del juego... Estás ante una de las partes más difíciles del trayecto de huida puesto que te persigue la pasma italiana y tienes que realizar una serie de saltos muy peligrosos sin perder velocidad. En cuanto salgas de la factoría Fiat, tendrás que mantener la dirección para





Los Alpes:

La muerte acecha en cada curva durante tu vertiginosa huida por los pasos de montaña

LOS AUTOS LOCOS



Una breve secuencia de vídeo muestra cómo los Minis se despeñan por los valles alpinos que rodean Turín desde el autobús de pasajeros reconvertido. ¿Destruir las pruebas nosotros? ¡Pero qué dices!

LLUVIA ROCOSA



El peligro que supone viajar a través de las sinuosas carreteras de montaña aumenta considerablemente gracias a la amabilidad de las rocas que se desprenden. En un movimiento desesperado, derrapamos de costado para esquivar una roca traicionera.

ESTRELLAS ESTRELLADAS



Se nos va el pie con el acelerador y nos estampamos contra un costado de la montaña. Resultado: el deprimente espectáculo de los cristales rotos y el metal retorcido y un autobús que no llegará a la hora.



REUNIÓN GENERAL



Nos reunimos con el resto de delincuentes y nos lanzamos, raudos y veloces, a la victoria. Y la victoria tiene lugar en la falda de los Alpes, donde finalmente conseguimos entrar en la autopista.

EL PINAL (BUENO, CASI)



Con los alegres compases de la banda sonora original resonándonos en los oídos, nos acercamos a Suiza, nuestra preciada libertad. Todo va sobre ruedas hasta que el dichoso trasto empieza a derrapar...

EL BUS VOLADOR



Localizamos una espeluznante chicane que nos espera más arriba y nos preparamos para pegar unos cuantos giros con el freno de mano. De repente, un sabelotodo de Pixelogic nos grita: «¡Sáttatela, sáttatela!». Así que no nos queda otra opción.

GRAN TURISMO



Nos abrimos paso por una serie de túneles que nos conducen a nuestra ruta de escape. ¡Caramba! Por la ventana, a lo lejos, podemos contemplar los dichosos Alpes en todo su esplendor. Precioso.



VISTA CENITAL



También pudimos echarle una ojeada a un subjuego en 3D con vista cenital (que tiene un parecido estremecedor con *Grand Theft Auto*) que se podrá desbloquear en el juego final. Tu misión será cargarte el mayor número posible de conos en una carrera contrarreloj. Resulta muy divertido y algunos conos tienen formas la mar de curiosas. Desgraciadamente, los chicos de Pixelogic son tipos serios y no cayeron en la tentación de usar los conos para incluir bromas obscenas...

Cultura

- Graduado Escolar
- Acceso a la Universidad mayores de 25 años
- Acceso a Ciclos Formativos Grado Medio

Idiomas

- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Azafatas

- Azafata de Congresos y Relaciones Públicas

Cocina y Hostelería

- Cocina Profesional
- Hostelería
- Camarero - Barman

Inmobiliaria

- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

📌 Preparación para el Título Oficial.

📺 Vídeos

📁 Equipos de Prácticas

🏠 Prácticas Optativas

Fotografía, Ilustración y Redacción

- Fotografía
- Aerografía
- Dibujante de Moda
- Dibujo
- Dibujante de Cómic
- Escritor

Música

- Guitarra
- Teclado electrónico
- Solfeo
- Acordeón

Oposiciones

- Agente de Justicia
- Profesor de Autoescuela
- Auxiliar de Justicia
- Oficial de Justicia

Otras profesiones

- Bibliotecario y Documentalista
- Investigación Privada

Informática y Empresas

- Dominio y Práctica del PC (Windows 98)
- Secretariado Informático
- Secretariado de Idiomas
- Asesor Fiscal
- Asesoría Laboral
- Técnico en Recursos Humanos
- Contabilidad
- Análisis de Balances
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Auxiliar Administrativo

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente

- Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Prevecon)
- Técnico en Calidad
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

Marketing y Ventas

- Técnicas de Venta
- Marketing y Dirección Com.
- Gestión de Comercios y Supermercados
- Telemarketing
- Cómo escribir y hablar bien para convencer
- Psicología y Marketing para Comerciales
- Marketing para Internet

Especialidades Sociosanitarias

- Auxiliar de Farmacia
- Aux. de Enfermería
- Auxiliar de Jardín de Infancia
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio
- Auxiliar de Puericultura
- Auxiliar de Geriatria
- Aux. de Rehabilitación
- Técnico en Animación Geriátrica
- Dietética y Nutrición

Cuidado de los Animales

- Aux. de Clínica Veterinaria
- Peluquería y Estética Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino
- Psicología Canina y Felina
- Aux. Veterinario de Animales de Granja

Formación en Terapias Complementarias (FTC)

- Monitor de relajación y superación personal
- Naturopatía
- Herbodietética
- Acupuntura

Decoración y Manualidades

- Monitor/a de Manualidades
- Manualidades especialista en madera
- Escaparatismo
- Decoración Profesional

Belleza y Moda

- Peluquería
- Esteticista
- Modista
- Diseño de moda

Deporte y Salud

- Monitor de Aeróbic
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasio
- Quiromasajista
- Masaje Shiatsu

Electricidad, Fontanería y Mecánica

- Carné de instalador Electricista
- Fontanería
- Mecánica
- Técnico de Mantenimiento

Electrónica

- Electrotecnia y Electrónica
- Radiocomunicaciones
- Técnico en TV

Programas en Soporte CD Rom

MANTENIMIENTO INDUSTRIAL: Electrónica, Hidráulica, Neumática, Electricidad Industrial, Automatas, Electrónica de Potencia,



Con el Curso recibirás gratis una guitarra clásica, o una eléctrica con un impresionante descuento. Tú eliges.

Algunos te ofrecerán tocar la guitarra de oído. En CCC aprenderás viendo y oyendo. Con un revolucionario método con Cd's y vídeos, que asegura cada paso que das. **¿Quieres ver cómo aprenderás?** Pídenos el vídeo demostrativo gratis. ¡Cree en tí mismo!



- Sí, quiero recibir información sobre el Curso de Guitarra y el video gratis.
- Recibir información sobre el Curso CCC de

Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

Nombre _____

Apellidos _____

Domicilio _____

Bloque _____ N.º _____ Piso _____ Prta. _____

Población _____

Provincia _____

Cód. Postal _____ Teléfono _____

e-mail _____

Fecha de nacimiento ____ / ____ / ____

D. N. I. (opcional) _____

Te informamos que los datos personales que nos facilites se incorporarán a la base de datos de CCC, con la finalidad de informarte de nuestros servicios de formación, nuevos programas y otras ofertas presentes y futuras. Tienes el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrás ejercitar mediante carta dirigida a CCC, calle Orense, 20 - 1º (28020) de Madrid. (Ley Orgánica 15/1999)

CCC fue autorizado por Educación.

Acreditado por el INEM.

Miembro de ANCED.

(Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)

Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA

FEG

Infórmate

902 20 21 22

www.centroccc.com



Sí, quiero

BOLSAS OFICIALES

El verano... Bella palabra, hermosa estación en la que todo se vuelve itinerante: tú del pueblo a la playa, de la playa al campamento, del campamento a casa de los abuelos... ¿Y qué es lo que nunca falta en tu equipaje? Una caja de aspirinas, los libros de las asignaturas que tienes que recuperar en septiembre y que sólo abrirás a partir del 25 de agosto y, ¡cómo no!, tu Play. Llévala con cuidado, es tu mejor compañera.

PSONE



PS2



La pregunta

¿Cuánto pesa una PSone?

1. 550 gramos
2. 1.050 gramos
3. 4.000 miligramos

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán 40 bolsas oficiales –20 de PSone y 20 de PlayStation 2– entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO Bolsas oficiales PSone y PS2
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta:

Nombre:

Domicilio:

Población:

Código postal:

País:

Teléfono:

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CONCURSO BOLSAS OFICIALES PSONE Y PS2



TINTIN

OBJETIVO AVENTURA

El superhéroe (?) belga más famoso y divertido (?) por fin debuta en PlayStation

¿UN TARZÁN BELGA?

- Niveles con gráficos 3D y acción en *scroll*
- Niveles extra protagonizados por Milú
- Niveles de carreras con toda clase de vehículos



Ante un juego como éste, alguien que tenga cierta edad se haría una pregunta como «¿Por qué hasta ahora *Tintin* no había protagonizado un juego en PlayStation?». Sin embargo, la pregunta que se harían la mayoría de los usuarios de PSone sería muy diferente. Algo así como «¿*Tintin*, quién es ése?».

Nos haría falta realizar un sondeo en condiciones para obtener datos exactos, pero básicamente, podemos aventurarnos a adivinar que... quedan vivos pocos usuarios de PSone que a su vez sean *fans* de *Tintin*. Todos bastante mayorcitos, tirando a decrepitos (somos un buen ejemplo de esto).

Sin embargo, por lo que hemos visto de *Tintin Objetivo Aventura*, parece que se trata de un juego dirigido a los usuarios más jóvenes de PSone. Un plataformas ultrapacifista y totalmente antiviolento que retoma casi al milímetro todas las ideas de *Tarzán*, el juego de Disney que analizamos en *PSMag 36*. Un plataformas en *scroll* con gráficos en 3D basado en los saltos, la recolección de ítems y los obstáculos o enemi-

«Para evitar a los pájaros que se abalanzan sobre ti, cuentas con una cámara de fotos»



gos que esquivar que ya viste en *Tarzán*. De hecho, si no fuera por los personajes de la popular serie de cómics y dibujos, podría decirse que *Tarzán* y *Tintin Objetivo Aventura* son casi el mismo juego. Aunque a *Tintin* todavía le hacen falta un buen puñado de cuadros por segundo para funcionar tan bien como el título de Disney...

También como en *Tarzán*, aquí se intercalan algunos niveles estilo «carreras» entre los niveles normales de plataformas en *scroll*, y algunos niveles extra protagonizados por Milú, el fiel terrier de Tintin. Así, tan pronto estarás navegando con una barca a motor por un río lleno de rocas y troncos, recogiendo ítems, como te verás a ti mismo convertido en perro y escarbando el suelo en busca de huesos para obtener puntos.

Pero, durante la mayor parte del juego, te limitarás a saltar plataformas, escalar paredes y árboles, y esquivar enemigos u obstáculos. Para evitar a los pájaros que se abalanzan sobre ti, por ejemplo, cuentas con una cámara de fotos. Si un cuervo se acerca peligrosamente a tu cabeza, en lugar de lanzarle una fruta como hacías en



Tarzán le podrás echar una foto para deslumbrarlo con el *flash* de la cámara. También podrás acabar con los enemigos humanos a base de puñetazos, claro, pero ¡nada de armas!

Como habrás adivinado ya, la mecánica de juego de *Tintin* está claramente dirigida a los más jovencuelos e inexpertos. Esto es lo que no entendemos: ¿qué sentido tiene un juego protagonizado por un personaje de cómic de hace veinte años dirigido a un público al que ni siquiera le sonará la palabra «Tintin»? Bueno, quizá estemos exagerando...

TINY TOONS

LA GRAN AVENTURA DE PLUCKY

Si eres un incondicional de los Tiny Toons, vuelves a estar de suerte. Virgin exprime ahora la licencia...

TONTERÍAS

- Cuando haces algo indebido, el público se ríe a carcajadas, como si fuera un capítulo de la serie de dibujos animados.
- Aunque es una aventura gráfica, los escenarios son en 3D
- Consigue la máquina del tiempo para... ¿poder hacer los deberes?



Nada como el argumento de un juego de los Tiny Toons para levantar el ánimo. Atención: Plucky, el pato verde de la serie de dibujos, ha olvidado hacer los deberes para el cole. Todos sus amigos los han hecho, pero Plucky no se acordó... ¿Qué puede hacer ante semejante problema? Pues algo muy fácil: construir una máquina del tiempo para retroceder al día anterior y, así, poder hacer los deberes antes de ir a clase en el presente. Seguro que tú habrías pensado en la misma solución si te vieses en una situación así...

Virgin repite con *La gran aventura de Plucky* la fórmula de *Bugs Bunny & Taz Time Busters*, la aventura gráfica en 2D que analizamos en *PSMag 47*. No obstante, *La gran aventura de Plucky* ha optado por escenarios tridimensionales, tal vez en busca de un resultado más dinámico e interactivo (la verdad es que *Bugs Bunny & Taz* dejaba mucho que desear en cuanto a jugabilidad...). Como te contábamos, Plucky

«Plucky dirá algo sobre cada cosa y recogerá los ítems que le parezcan útiles o importantes»



Tus amigos te ayudarán a buscar las piezas de la máquina del tiempo



Textos, textos y textos. Menos mal que estarán en castellano

necesita construir una máquina del tiempo para retroceder al día anterior y hacer sus deberes antes de ir a clase. Esta máquina del tiempo consta de cinco piezas, escondidas en alguna parte de los cinco mundos del juego. Para encontrarlas, deberás superar toda clase de pruebas y resolver infinidad de puzzles.

La mecánica de juego, por lo tanto, es relativamente simple: acercarte a todo lo que veas y explorarlo. Plucky dirá algo sobre cada cosa —mediante textos en pantalla, en forma de bocadillos de tebeo— y recogerá los ítems que le parezcan útiles o importantes. Sólo tienes un determinado número de bolsillos, así que a veces tendrás que desechar objetos que no sirvan para nada. Max y Elvira son tus «enemigos». Ambos quieren jugar contigo, y por eso, al verte intentarán abrazarte con fuerza... ¡Deberás evitarlo! Aunque no te dejarán en paz en todo el juego, los pesados.

La presentación y el aspecto de *La gran aventura de Plucky* son mejores que en el juego de *Bugs & Taz*, gracias a la tridimensionalidad de los



Este eres tú. Qué guapetón...



Busca ítems por el escenario y úsalos donde corresponda

gráficos, pero... ¿el juego resultante será mejor? Si *Bugs & Taz* pecaba de corto y simple, *La gran aventura de Plucky* podría pecar de monótono y excesivamente pesado. La cantidad de textos en pantalla que deberás leer será terrible —y además, sin traducir,—, y la solución de los puzzles no siempre es tan evidente como parece. Habrá que esperar a ver la versión final para decidir cuán divertido es buscar un objeto durante horas por el minúsculo escenario para, después, comprobar con sorpresa que dicho objeto no sirve para lo que parece...

DISNEY'S ATLANTIS

DISNEY Y PSONE TIENEN UN VÍNCULO ESPECIAL. SON COMO TOM Y JERRY, COMO MORTADELO Y FILEMÓN, COMO SEVEN Y LEVEN...

ATENCIÓN

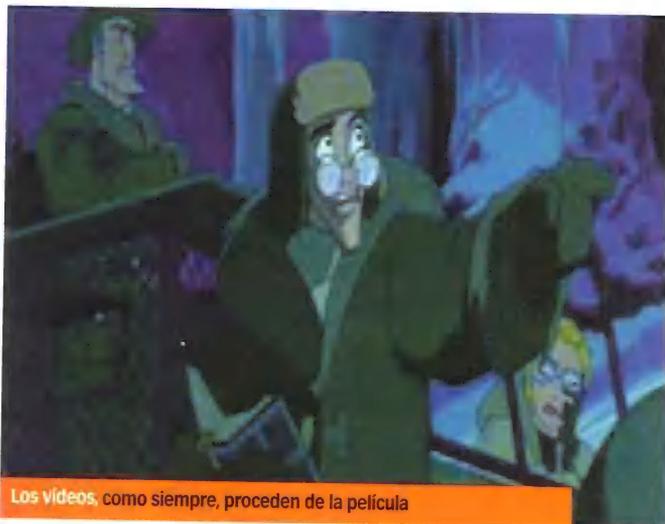
- Cinco personajes jugables, cada uno con sus propias habilidades
- Niveles submarinos y subterráneos
- Un ataque especial propio de cada personaje



Película de Disney es igual a: ofertas especiales con regalos de la película en Burger King, camisetas y pósters en los centros comerciales, publicidad en todas partes, anuncios en los cines, antes de otras películas que no tienen nada que ver... Pero ante todo, «Película de Disney» siempre es lo mismo que «Juego para PSone de la nueva película de Disney». Esta vez casi han coincidido en el mercado dos películas/juegos: *El Emperador y sus Locuras* (ya estrenada) y *Atlantis* (próximamente en los mejores, regulares y peores cines). Pero bueno, no temas, porque no vamos a comentarte aquí las películas. Lo que sí podemos decirte es algo sobre sus correspondientes juegos: *El Emperador y sus Locuras* es genial; *Atlantis*, no tanto.

Disney's Atlantis —el juego— es un caso claro de «imagen corporativa», un producto que forma parte de un «todo» alrededor del estreno del film con el mismo nombre. Éste no pretende ser un buen juego, ni Eurocom ha contado con el motor gráfico, el tiempo y el dinero necesarios para hacer tal cosa. *Atlantis* es exactamente como te imaginarías un juego de aventuras hecho con

«Cada personaje tiene habilidades propias»



Los vídeos, como siempre, proceden de la película



Este es Milo, el protagonista de la película, pero hay más personajes jugables

prisas: gráficamente paupérrimo, con todos los personajes de la película —cada uno con sus propias habilidades, necesarias para superar obstáculos específicos de cada misión—, dotado de una cámara que parece pensada para volverte loco... Por supuesto, el control es terrible, y los puzzles —constantes— son siempre del estilo «¿dos y dos? ¡Cuatro, muy bien!». La posibilidad de cambiar de personaje según lo requieran las circunstancias no es una novedad especialmente interesante. Lo de buscar por el escenario de cada nivel las letras de la palabra «Atlantis» para desbloquear secuencias de vídeo tomadas de la película empieza a ser una costumbre recalcitrante de Disney... Y la posibilidad de conducir un submarino y disparar torpedos a las minas submarinas ya existía incluso en *El Grinch*.

Atlantis ofrece, básicamente, lo que puedes imaginar sin el menor esfuerzo: secciones de plataformas facilísimas —que se complican por los problemas de cámara y de control, por supuesto—, infinidad de puzzles a base de inte-



La radio sirve para cambiar de personaje y como checkpoint



Puedes escalar, como en casi cualquier juego de aventuras

rruptores, puertas cerradas, puertas abiertas, alguien diciéndote por radio lo que tienes que hacer en todo momento como si fueras tonto, etc. Éste podría ser un buen «ejercicio» para iniciar a un jugador jovencuelo en el arte de las aventuras —«Mira, hijo, si aprietas ese interruptor, seguro que se abre la puerta cerrada que hay justo al lado...»—, pero nada más. Insistimos: imagen corporativa.

RUGRATS TOTALLY ANGELICA

HAY RUGRATS, Y RUGRATS. ESTÁ CLARO QUE ANGELICA ES MUCHO MÁS GUAPA QUE LOS DEMÁS, Y MERECE UN JUEGO PROPIO...

PONTE GUAPA

- Consigue puntos para comprar ropa, joyas, complementos...
- Visita todos los pisos y tiendas del centro comercial
- Demuestra que, además de guapa, eres lista, rápida, hábil, ágil, etc.



Si eres muy, muy joven, tienes una PSone, quieres un nuevo juego de los Rugrats y, además, eres una chica, estás de suerte:

¡N-Space ha hecho un juego sólo para ti! Olvídate de Barbie y todas esas pijas estiradas de una vez por todas. Angelica, la más guapa y lista de los Rugrats, te ayudará mejor que nadie a sentirte realizada. ¿Aprendiendo cosas? Pues no. ¿Educándote? Tampoco. ¿Aconsejándote sobre tu futuro para que seas una chica responsable de mayor? No exactamente... Angelica va a enseñarte algo mucho más constructivo: ¡cómo ponerte guapa!

Resulta que nuestra chica preferida, después de pasarlo en grande en París, ha decidido ir de compras a un enorme centro comercial. Allí podrá conseguir nuevas prendas de vestir, algunos complementos —sombreros, bolsos, etc.— y joyas con las que enmarcar su indiscutible belleza natural. ¡Angelica es una chica moderna, cuida su aspecto! Aunque, en lugar de dinero, lo que se usa en el mundo de los Rugrats para comprar ropa son puntos. Qué suerte.

En el particular centro comercial de *Rugrats Totally Angelica*, hay infinidad de «tiendas», pero en ellas no se compra: se juega. Cada «tienda»,

«Cada tienda es, en realidad, un minijuego diferente»



Nada como un centro comercial para pasarlo en grande con la tarjeta de crédito de papá



¿Tienes buen ojo? Memoriza el aspecto de esta chica y vístela igual después

en realidad, es un minijuego diferente, más o menos como sucedía en *Rugrats en París*. A medida que superes pruebas, obtendrás puntos con los que comprar un poco de todo —para estar más guapa— y poder acceder a las demás plantas del centro comercial, ya que necesitas un cierto «grado de belleza» para cada piso. Seis pisos en total y un máximo de 999 puntos para hacer que Angelica esté «FABULOSA» y se termine el juego. Suena bien, ¿eh?

Las pruebas que superar son más o menos las que ya estás acostumbrado a ver en los juegos de los Rugrats: puntería, habilidad, rapidez... Aunque esta vez los chicos de N-Space han añadido más minijuegos de agilidad mental, en los que hay que memorizar cosas o pensar rápido en un tiempo limitado; y el tema principal en la mayoría de los minijuegos es la belleza, la forma de vestir, la moda... ¡Hay que cuidarse, guapa! Por lo demás, y aparte del hecho de que Angelica sea la única protagonista del juego, *Rugrats Totally Angelica* no parece contener grandes novedades. Los mismos gráficos de siempre —pobres, muy pobres—, minijuegos parecidos a los de siempre, los problemas de control y cámara de siempre... Pero, si eres una joven chica amante de los Rugrats, seguro que puedes superarlo.



Angelica es la más guapa de los Rugrats, siempre lo hemos dicho



Supera minijuegos para conseguir puntos con los que comprar ropa

CONCURSO Bloody Roar 3

BLOODY ROAR 3

PlayStation 2



Los luchadores más bestias de PlayStation no querían perderse la fiesta de los 128 bits de PS2 y han regresado al universo poligonal más bestias que nunca. No es que peguen más fuerte que otros o sean especialmente violentos, es que son los únicos luchadores humanos capaces de transformarse en

bestias que las sueltan como tales. No te pierdas las espectaculares transformaciones de los personajes, ni su especial encanto humano-bestia. Al fin y al cabo, todos tenemos un lado animal, ¿no?



La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Bloody Roar 3*
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta:

Nombre:

Domicilio:

Población:

Código postal:

País:

Teléfono:

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

La pregunta

Uno de estos tres personajes no aparecía en los dos anteriores *Bloody Roar* y, de hecho, es el único personaje nuevo del juego. ¿Sabrías decirnos cuál es?

- 1.- Xion el No-Nato
- 2.- Yugo el Lobo
- 3.- Stun el Insecto

El premio

Virgin y *PlayStation Magazine* sortearán 25 juegos promocionales entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta



© 2001 Hudson Software Inc. Todos los derechos reservados.
Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.
Bloody Roar 3 es una marca registrada de Hudson Software Company Ltd. Todos los derechos reservados.

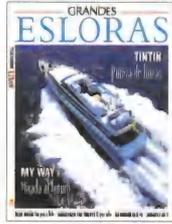
CONCURSO

Bloody Roar 3





Náutica



Decoración



Animales



Viajes



Videjuegos



Música



Ciencia



T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)

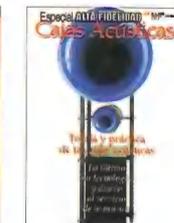


Creatividad Digital

Entretenimiento



Especiales



Ultimos lanzamientos



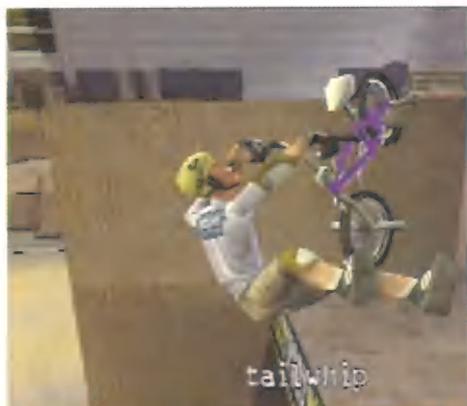
El fruto de la buena comunicación

CÓMO PUNTUAMOS

- 10 Excelente para los juegos perfectos.
- 9 Excelente a bastante recomendable.
- 8 Muy bueno. Recomendable en cualquier buena colección de juegos.
- 7 Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- 6 Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- 5 Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- 4 Sin duda de la serie, a falta de un episodio serio o de una aventura en esta época.
- 3 Bastante malo. Resulta aburrido durante un par de horas.
- 2 Un juego, refresco más o menos, mal estructurado y aburrido.
- 1 Un juego a lo Nintendo más del Renacimiento. Malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE PSMAG



Dave Mirra Freestyle BMX: Maximun Remix 053



Megaman Legends 2 054



Nicktoons Racing 056



Technomage 057

JUEGO DEL MES



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES 048

«¿Recuerdas la persecución policial a O.J.Simpsons retransmitida en tiempo real y en directo? Y ahora imagina un *Alerta 112* muy yanqui, mézclalo bien y... ¡voilà!»

REVIEWS PS1

¡MÁS! • ¡MÁS! • ¡MÁS! • ¡MÁS! • ¡MÁS!

- Dave Mirra Freestyle BMX: Maximun Remix 053**
- Megaman Legends 2 054**
- Nicktoons Racing 056**
- Technomage 057**

- Números anteriores 085**
- Otros límites 086**
- Top Secret 088**
- Feedback 094**
- Espacio CD 097**
- Periféricos 107**



REVIEW

World's Scariest Police Chases

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**

PRECIO **6.490**

DISTRIBUIDOR **PROEIN**

DESARROLLADOR **UDS**

RESTRICCIÓN DE EDAD **+16**

IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**

JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

DRIVER

PSMag29, 9/10

El juego de coches por antonomasia. Eso sí, nada de pistolas

DRIVER 2

PSMag47, 10/10

Un *Driver* mejorado, actualizado y más divertido, si cabe. Pero sigue sin haber pistolas...

«Altas dosis de acción pura y dura y misiones que te obligarán a repetir una y otra vez»

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

¿Te apetece recorrer las calles en un coche de policía y bien armado? A nosotros también...



Como es bien sabido, los reality shows llevan tiempo inundando nuestras horas televisivas. Desde *Gran Hermano* a *Impacto TV*, pasando por *Historias de hoy*,

Sabor a ti y el insuperable *Tómbola*, estos días es difícil encender la tele sin entrometerse en la vida privada de alguien.

Es de suponer que las versiones estadounidenses de cualquiera de estos programas serán diez veces más bestias, irrespetuosas y desproporcionadas que las nuestras. En el país del Tío Sam, puedes entretenerte con «joyas» televisivas del tipo *Busted On The Job* (en el cual aparecen, entre otras, imágenes tomadas en un circuito cerrado de TV que muestran lo que los camareros hacen con la comida de los clientes que les caen mal. ¡Puagh!), *I Want A Divorce* (una de divorcios de lo más escabrosa), además de otros cientos de programas de

«Te ofrece una de las emociones más bestiales de todo el planeta»



Apatrullando la ciudad. Sirenas, disparos, neumáticos chirriando... Es el paraíso del videojuego



LÍNEA 666

Subete al bus de combate El autobús es uno de los vehículos secretos que puedes desbloquear. Es divertido, pero no muy útil para tu trabajo, ya que es enorme y lentísimo.



polis rebosantes de violencia y que te dejan patidifuso, incluido el que ha inspirado este juego: *World's Scariest Police Chases*. La premisa, tanto del programa de la tele como del juego, es bien sencilla: perseguir a delincuentes en un coche de policía, atraparlos y llenarlos la sesera de plomo.

Lo primero que se te pasará por la cabeza cuando empieces a jugar a *World's Scariest Police Chases* será: «Mmm, me recuerda un pelín a *Driver*» (y, evidentemente, a *Driver 2*). Y cuando lles ya un buen rato jugando seguirás pensando lo mismo. El caso es que estamos ante el mayor, ejem, «homenaje» a *Driver* que te puedas imaginar. Los coches se manejan como en *Driver*, los malos conducen igual que lo hacen en *Driver*, las localizaciones son un calco de las de *Driver*. La parte principal del juego se centra

PUEDES...



● PERSEGUIR AL PERSONAL

Métete en el coche y pisa el acelerador. Si te mantienes pegado al coche del delincuente, aumentará su barra de estrés, como se puede apreciar en la parte inferior de la imagen que tienes arriba. Un aspecto muy logrado es que, si enciendes la sirena, conseguirás que su barra de estrés aumente el doble de rápido. Lo único que tienes que hacer es esperar a que la barra llegue al límite. Entonces, el delincuente se detendrá y tú tendrás el arresto que buscabas. Un trabajo bien hecho.

en las misiones, como en *Driver*, y también existe la opción de darte una vuelta en coche, sin más... como en *Driver*.

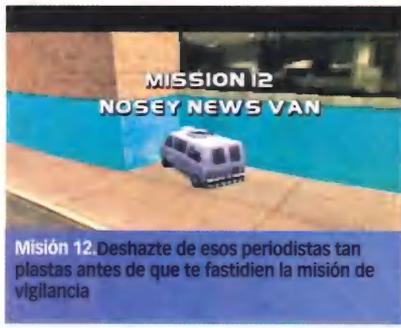
Sin embargo, la gran diferencia entre *Driver* y *WSPC* radica en la actitud. Mientras que en *Driver* predominaban los gánsters de alta alcurnia y los malos te amenazaban sin alzar la voz, en *World's Scariest Police Chases* nos encontramos con una acometida más contundente y simplona, con unos polis paletos que no paran de gritar. Y puede que sólo por eso ya sea mejor que *Driver*.

De hecho, *WSPC* es una pasada. Es pura diversión, sin más complicaciones. Rezuma jugabilidad y te ofrece una de las emociones más adrenalinicas del planeta: poder realizar persecuciones a toda pastilla al volante de un coche de policía armado. Sí, has leído bien, armado. Si *WSPC* aventaja en algo a *Driver* es, sobre todo, en los tiroteos. Dependiendo de la situación, puede que tu comisaría te autorice a utilizar las armas. Una vez estés autorizado, puedes ir a saco con una pistola, una escopeta, un



REVIEW

World's Scariest Police Chases



Retrovisión. Si conduces como un lince y pegas algunos giros bien cerrados, lograrás quitarte la furgoneta de encima

Trapicheos. Vuelves a la operación de vigilancia y hay tráfico de drogas al canto. ¡Sigue a ese coche! Y rapidito...



► M16, y en un par de niveles incluso dispones de un lanzacohetes para intentar impedir que el delincuente se te escape de las manos.

La primera misión es ideal para comprobar lo divertido que resulta WSPC desde el principio. La voz en off te informa (en inglés, eso sí) de la presencia de un conductor borracho en una zona residencial. Lo divisas zigzagueando en medio de la carretera, poniendo en peligro las vidas de los peatones con su conducción temeraria.

Te han encomendado su detención y, después de recorrer las calles en una carrera demencial, logras alcanzarlo. Enciendes la sirena, confiando en que se detenga... ¡pero no!, sale disparado en direc-

EL COCHE DEL MALO
¡Siga a ese coche!

Siempre hay un malo por excelencia, claro. En este caso, un terrorista chiflado que aparece en tres misiones. Aquí le tenemos, huyendo de la cárcel en un coche blanco. ¡Hay que atraparlo ya! Y a ser posible, con el uso de la fuerza. Te dejamos elegir los detalles.



ción al centro de la ciudad y sólo tu obstinada persecución entre el tráfico congestionado y los peligrosos cruces podrá evitar un accidente muy feo.

El principal motor de este juego son sus misiones, ya que cuenta con un total de 20, aunque por desgracia las diez horas de juego que suponen cuatro misiones son de entrenamiento, y te explican con todo detalle cuáles son los controles que necesitarás y las estrategias que te serán de utilidad durante el juego.

Las 16 misiones restantes se caracterizan por su fascinante diversidad. Algunas son meras misiones de persecución, donde lo único que tienes que hacer es pisarle los talones a los sospechosos hasta que su barra de estrés azul se ponga al límite y paren. Sin embargo, en otros casos te verás inmerso en carreras llenas de disparos a las que sólo pondrá punto final la inmovilización física del

PUEDES...



● **DISPARAR AL PERSONAL**
Hay ciertas misiones en las que está permitido el uso desmedido de la fuerza. Elige el arma que prefieras para imponer la ley (¿pistola? ¿rifle? ¿escopeta, quizás?) y fija tu objetivo. Luego, vacíale el cargador hasta que pare el coche.

coche al que persigues. En algunos niveles, dispones de un tiempo límite para recoger las pruebas que lanzan desde su coche los delincuentes. También hay misiones donde se cambian las tornas y tú eres el perseguido, como aquella en la que debes llevar a un confidente a los tribunales sin que te alcancen esos dos inmensos coches negros de la mafia, o como en la misión en que has de escoltar una ambulancia por toda la ciudad a través del tráfico en plena hora punta sin que se muera el paciente, víctima de un accidente de tráfico. También hay misiones más innovadoras, como una en la que un terrorista chalado ha colocado tres bombas y tienes un tiempo límite para encontrarlas y desactivarlas. O esa en la que te enfrentas a dos pirados

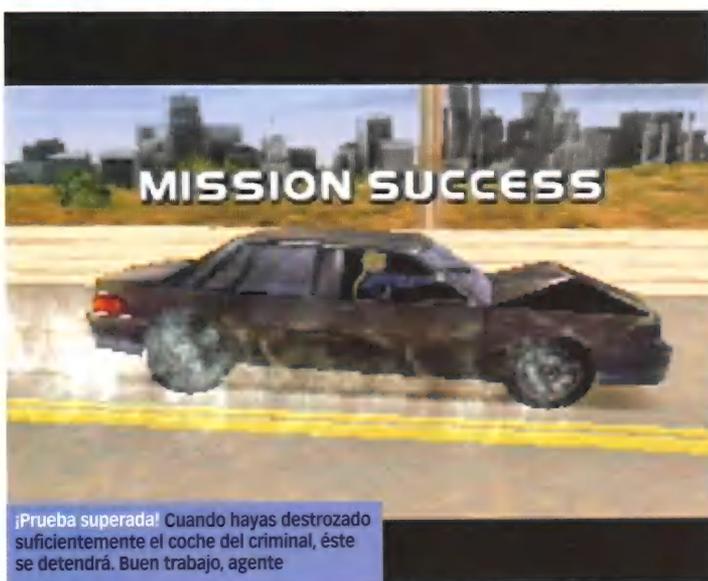
«Por increíble que parezca, todas las misiones están basadas en situaciones reales»



No pares, sigue, sigue. Continúa la persecución moviéndote por el centro de la ciudad. Cuidado con esa pistola...



Fuego a discreción. Ya estás en la autopista y por fin puedes disparar sin reparos...



¡Prueba superada! Cuando hayas destruido suficientemente el coche del criminal, éste se detendrá. Buen trabajo, agente

que van en tanques. Lo más asombroso, es que todas estas misiones están basadas en situaciones reales.

Además, tendrás la oportunidad de conducir una amplia gama de vehículos de todo tipo, desde el típico coche de policía hasta vehículos del grupo de artificieros, pasando por coches de policía camuflados o una furgoneta de repartir pizzas. Los desarrolladores de UDS se han dejado hasta la última neurona para asegurarse de que las misiones del juego son lo más diversas posibles. Lo mejor de tanta diversidad es que seguro que acabas repitiendo. Como la mayoría de las 20 misiones son muy originales, estarás encantado de volver a jugarlas, sobre todo porque si destacas en un nivel, te concederán una distinción. Estas recompensas desbloquean toda una serie de coches secretos adicionales, armas y modos que puedes utilizar en la modalidad de patrulla libre. Por ejemplo, si completas la misión de escolta de la ambulancia dentro del tiempo permitido, desbloquearás la ambulancia.

Cada misión goza de una presentación impecable, como si formara parte de un *reality show* televisivo. Para poner la guinda, cada misión cuenta con la histriónica verborrea del sheriff John Bunnell, el presentador de WSPC en la vida real, y las persecuciones también vienen sazonadas con buenas dosis de conversaciones por el radiotransmisor, lo que contribuye a mejorar más aún la ambientación. Las repeticiones también son magníficas, a pesar de

que no tienes la opción de poder dirigirlos, y hay ciertos toques de estilo que le añaden un mayor realismo al juego, como el ángulo de visión desde las cámaras de vigilancia instaladas en la pared, con una línea de interferencias atravesando la imagen, o la cámara interna del coche de policía, que lleva impresa la fecha y la hora. Igualito que en la tele, vamos.

Además del juego principal, basado en las misiones, también dispones de la opción de patrullar libremente por la ciudad. Mientras das vueltas por las zonas conflictivas de la ciudad, de repente te topará con unos sospechosos a los que debes detener. De pronto, el coche que tienes delante acelerará a toda pastilla a la vez que el conductor apura una botella de alcohol, por ejemplo. Pue-



Menuda nochecita. Muchas misiones transcurren por la noche y algunas, como es el caso, con un tiempo pésimo

Bienvenidos a Ashland

El paraíso de la conducción
Población 853.45 habitantes

Ashland, la ciudad ficticia donde se desarrolla la acción de WSPC, cuenta con un diseño magnífico cargado de escenarios verdaderamente originales que puedes explorar con tu coche. Echa un vistazo...



Mmm... ¡donuts! A los polis les encanta quedar en Donut Plaza

...y Dios en la de todos. Parece que esta inmensa iglesia está vacía. Un poco sospechoso...



Ratas de cloaca. Persigue a los malos por los parajes más sórdidos de la ciudad

Bajada de bandera. Sácate algunos durillos de más haciendo de taxista (es broma)



A-parque-mento. En el parque principal de la ciudad tienen lugar las persecuciones más emocionantes

Campestre. La ciudad cuenta incluso con una pequeña sección rural



Vías alternativas. Todavía no nos hemos encontrado con ningún tren en este puente. Al menos, de momento...



REVIEW

World's Scariest Police Chases



Repetimos: ¡Las repeticiones son simplemente asombrosas!

Des usar armas mientras patrullas, incluidas las que habrás desbloqueado por haber realizado bien alguna misión anterior. También puedes utilizar los vehículos especiales que hayas desbloqueado. Sin embargo, por muy divertido que sea patrullar en un bus, y por flipante que te parezca haber conseguido esta opción como recompensa a tus magníficas destrezas en una misión, no es el vehículo más adecuado para realizar persecuciones.

En el modo de patrulla, puedes capturar a varios sospechosos, que cada vez resultan más difíciles de detener. Al conducir por la ciudad sin rumbo fijo a la búsqueda de delincuentes te darás cuenta de lo bien diseñadas que están las localizaciones. Ashland es una ciudad ficticia que recuerda ligeramente a una mezcla de una gran ciudad de la costa oeste estadounidense, con una mezcla de Los Ángeles, San Francisco y Oakland que crea un paisaje rico en colinas, jardines, autopistas, senderos, aparcamientos, pasos subterráneos y centros comerciales... todos ellos esperando a que llegues tú para causar estragos.

Como conclusión, sólo decir que *World's Scariest Police Chases* es una maravilla. En varios aspectos le da mil vueltas a *Driver*. Al concentrarse sólo en una ciudad imaginaria en vez de en cuatro ciudades reales, consigue crear una ambientación coherente pero variada, que tienes tiempo de llegar a conocer bien. Además deja a *Driver* con cara de póker al uti-



A tanques y barrancas. Seguramente la misión más difícil sea la de perseguir un tanque... ¡en un coche patrulla corriente y moliente!

Amplitud de miras. Las cámaras fijas están colocadas de manera que ofrezcan la mejor toma de cualquier maniobra



No me rayes el coche. Los desperfectos no tardan en hacerse notar.

PUEDES...



● JUGAR EN EQUIPO

Casi se podría decir que lo mejor de *WSPC* es un modo de dos jugadores que quita el hipo. Olvidate de esas chorradas de la pantalla partida que ya cansan; aquí realizáis las misiones mano a mano. Tú puedes conducir mientras tu compañero se encarga de disparar. El sistema de fijación de objetivos está desactivado, así que el que dispare tendrá que apuntar con cuidado para asegurar el tiro. Las posibilidades de divertirse e insultarse mutuamente son inmensas.

lizar ese contundente estilo televisivo tan innovador. Contiene armas, lo que eleva muchísimo toda la sofisticación táctica (y la diversión, claro) de algunos niveles. Por ejemplo, cuando te persigue la mafia, un sedán intentará estrellarse contra tu coche mientras el otro se queda atrás y empieza a dispararte, haciendo que tu huida para escapar de ellos resulte un verdadero reto. El único aspecto donde *WSPC* no supera a *Driver* es en el argumento y la creación de los personajes. Pero se encarga de compensar esta carencia con altas dosis de acción pura y dura que te hará babear y unas misiones que te obligarán a repetir una y otra vez.

World's Scariest Police Chases consigue algo rarísimo: aprovechar la licencia de un programa de dudosa calidad para convertirla en un videojuego soberbio. Mediante un uso inteligente de las posibilidades de PlayStation para hacer casar el sonido, la visión y la jugabilidad, ha copiado a la perfección esa supuesta espectacularidad que viste al producto televisivo. Como resultado obtenemos un

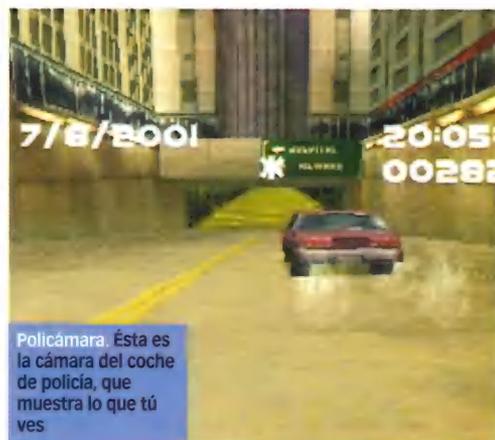
«Su estilo televisivo, innovador y espectacular, deja a *Driver* como un muermo»



Plano general. Lo mejor es la gran variedad de cámaras utilizadas



Te vi en la tele. Como estas imágenes tomadas desde una cámara de seguridad



Policámara. Ésta es la cámara del coche de policía, que muestra lo que tú ves

juego de conducción impresionante, al que su presentación y esa ambientación tan lograda contribuyen a realizar todavía más. El mismo truquillo que *Driver* utilizó de manera magistral, vamos. Lo que no deja de sorprendernos es el tiempo que le ha llevado a alguien hacerse con las ideas de *Driver* y transformarlas en algo que resulte nuevo y emocionante. Ave *World's Scariest Police Chases*, la redacción de *PlayStation Magazine* al completo te saluda.

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 8

Son muy logrados y no se ralentizan. Funcionan a la perfección

● JUGABILIDAD 9

Gran variedad de misiones y escenarios

● DURACIÓN 8

Un pelín corto, pero se puede repetir

CONCLUSIÓN

Este juego casi supera a *Driver* y supone toda una bocanada de aire fresco. ¡Fantástico!



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX

Más peripecias y más pedales para el «aclaimado» juego de BMX

DATOS



DISPONIBLE SÍ
PRECIO 4.900
DISTRIBUIDOR ACCLAIM
DESARROLLADOR Z-AXIS
RESTRICCIÓN DE EDAD NO
IDIOMA MANUAL EN CASTELLANO
JUGADORES DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
PSMag55 9/10
Tony Hawk sobre dos ruedas ¡Genial!

COOL BOARDERS 3
PSMag24 8/10
Snowboard con estilo... y si te caes, no duele tanto.



Así que remix, ¿eh? ¿Qué significa esto? Suena a «refrito» sospechoso. ¿No será que Acclaim intenta colarnos un juego «repe» con un precio reducido como cebo?... Pues casi, casi.

Maximum Remix es exactamente lo mismo que *Dave Mirra Freestyle BMX* (PSMag 46, 8/10), ¡pero ojo!, aderezado con ocho nuevos niveles, más retos y piroetas, y una nueva banda sonora. Pero lo cierto es que, aunque *Mat Hoffman* sea, hoy por hoy, el rey del pedaleo en PlayStation, *Maximum Remix* bien vale el dinerito que cuesta, incluso si ya tienes el original.

La acción se desarrolla a lo largo de 20 niveles distintos que ofrecen una variedad excelente, aunque tu corredor sigue empeñado en estamparse contra su entorno. Como era de prever, irás desbloqueando niveles en el modo evolución para un jugador (aquí llamado Proquest), que consiste en completar los desafíos Amateur, Pro y Expert. O sea, arrasar el mobiliario urbano y enlazar acrobacias para conseguir la puntuación más elevada.

Pero lo más destacado de este juego son las piroetas. Existen más de 1.300 combos posibles y dispones de una práctica lista que te indica los

¡Arriba! Tienes un montón de acrobacias que aprender



Progresando. El modo evolución es genial

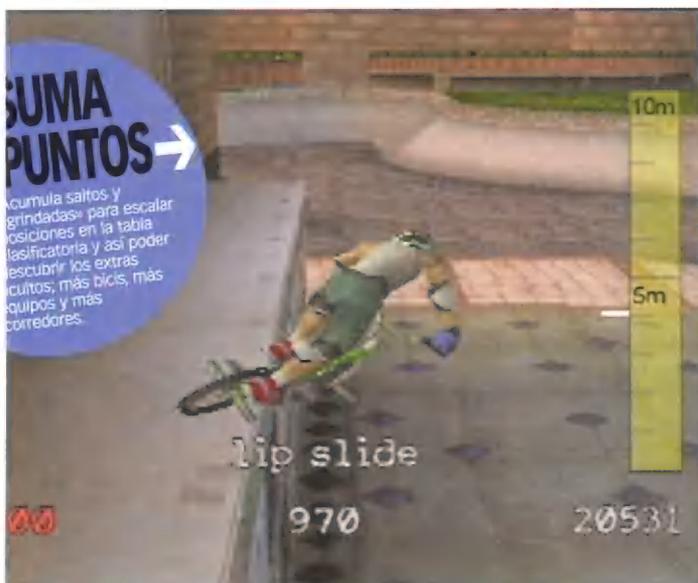
«A ver quién hace la "grindada" más larga...»

que hayas conseguido realizar. Útil, ¿verdad? La pena es que las animaciones no estén tan logradas como en *Mat Hoffman* (PSMag 55, 9/10), a pesar de que resultan infinitamente superiores a las de cualquier otro juego BMX que hayamos visto hasta ahora. Lástima que las cabriolas de *Dave* se resientan de la falta de ritmo, sobre todo cuando caes en picado hacia el suelo después de lanzarte por una rampa vertical. Parece que en el mundo del señor Mirra la gravedad se comporta de un modo algo raro y no tendrás más remedio que adaptarte a ello.

Remix incluye nuevas categorías en la clasificación de las puntuaciones más altas; tu corredor puede registrar la «grindada» más larga, el salto más alto, la puntuación más elevada en una sola piroeta o el derrape más largo (para que disfrutes del olor a goma). Si alcanzas las primeras posiciones, desbloquearás extras ocultos, algo que también ocurre al completar el juego con éxito con cada uno de los 16 corredores profesionales. Por otro lado, el sistema de recompensas te tentará con succulentos incentivos; al ir progresando dispondrás de nuevos equipos y bicicletas último modelo... ¡y es que hay que cuidar la imagen incluso cuando uno está en la rampa!



Como un tren. Algunos obstáculos son más peliagudos que otros



SUMA PUNTOS →
Acumula saltos y «grindadas» para escalar posiciones en la tabla clasificatoria y así poder descubrir los extras ocultos; más bicis, más equipos y más corredores.

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA
PlayStation Magazine

● **GRÁFICOS 6**
Niveles bien diseñados. Lástima del clipping y las animaciones

● **JUGABILIDAD 8**
Variada, desafiante y divertida

● **ADICTIVIDAD 8**
Un montón de cosas que hacer

CONCLUSIÓN
Mat Hoffman le lleva muchas ruedas de ventaja, pero es un juego entretenido

7



MEGAMAN LEGENDS 2

Mega es un helado, Man es una revista, y Legend, una película. ¿Pero dónde está el videojuego?

DATOS



DISPONIBLE SÍ

PRECIO 3.990

DISTRIBUIDOR
ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADOR

CAPCOM

RESTRICCIÓN DE EDAD

NO

IDIOMA **MANUAL EN**

CASTELLANO

JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

MEGAMAN LEGENDS

PSMag28, 7/10

Tiene más fallos que la secuela... pero es más divertido.



Ni orcos, ni guerreras de pecho exuberante, ni tan siquiera un intento de guión adulto. Este JDR de acción parece sacado directamente de la programación matinal de los sábados, con niños pelopincho que se enfundan una armadura para evitar la invasión de unos robotapatos. Y lo cierto es que la cosa tiene su gracia.

Legends 2 viene a ser como una delicada suflé a base de plataformas en 3D, combates contra feroces jefes de final de nivel y las compras y diálogos típicos de los JDR. La mezcla de los estilizados dibujos de Capcom con un argumento enigmático, contado en las secuencias de vídeo, hace que la búsqueda que emprenden Megaman y Roll en pos de las cuatro llaves de Mother Lode tenga un aire de lo más *anime*. Y probablemente, seguro que si no te lo decimos, ni te das cuenta de que los tiempos de carga entre las distintas zonas han desaparecido.

El conjunto es terriblemente «mono»: los enemigos están locos de remate y el juego empieza con nuestro «protá» bregando con una sartén en llamas, por lo que ya puedes ver que estamos ante un humor muy particular. La pena es que resulte tan lento ya que, cuando le encuentras la gracia al asunto, el juego ya casi ha terminado.

Y lo que es peor todavía, sufre uno de los grandes problemas de los juegos en 3D: los irritantes movimientos de cámara (sobre todo, en los combates). A menudo, la cámara y los controles pueden hacer

«A nuestro héroe se le quema una paella»

EL TRUCO



Frente a casi todos los enemigos, incluso los jefes, manten apretados el botón de fijar el objetivo y el de disparar; corre en círculos a su alrededor y salta o rueda para esquivar sus proyectiles



Menuda puntería. Con el sistema para fijar el objetivo nunca fallarás un disparo

Cua, cua... ¿Cuál? ¡Pues ése de ahí! ¿O es que no sabes distinguir a uno de los malvados patos alienígenas que intentan invadir el mundo de Megaman?

¡A por ellos! Los combates son a lo «pito, pito, gorgorito...»

que, a ciegas, te precipites en una fosa llena de pinchos o que te des de bruces con un enemigo que no veías en pantalla. Lo mejor es que consigas las armas especiales (que van desde accesorios taladradores a bombas que se arrastran por el suelo) y luego te pongas a experimentar. Pero tampoco podemos obviar la falta de precisión en los combates, sobre todo cuando tienes que volver una y otra vez a mazmorras que ya habías resuelto (y que, en realidad, son poco más que un simple conjunto de habitaciones cuadradas y corredores) para luchar repetidas veces y así conseguir el dinero que necesitas. Si te cargas un robot consigues unos mil zennys, pero mejorar tus armas puede costarte unos cuantos millones. O sea, una forma bastante burda de añadir durabilidad al juego, por lo que uno no puede dejar de suspirar por algo con un poco más de profundidad.

En definitiva, *Legends 2* es una curiosa aventura que no merece ser ignorada, aunque probablemente sea lo que le espera. Y es que, a fin de cuentas, no deja de ser un ligero divertimento con muchas tonterías y payasadas.

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine

● **GRÁFICOS 5**
Estilo manga; sencillos, pero brillantes

● **JUGABILIDAD 7**
Interesante, pero repetitiva, y el combate es sólo cuestión de ir probando

● **ADICTIVIDAD 4**
Más bien poca...

CONCLUSIÓN
Una mezcla de plataformas, shooter en 3D y juego de rol. Lástima que no acabe de cuajar...

6

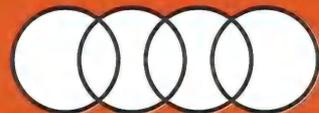
10

WWW.FIBERFIB.COM

▶ PUERTA DE ACCESO A LA CULTURA INDEPENDIENTE



BENICÀSSIM 2001



4 CD'S + LIBRETO DE 88 PÁGINAS

PJ HARVEY, FATBOY SLIM, PULP, BASEMENT JAXX, JAMES, THE AVALANCHES, MANIC STREET PREACHERS, LTJ BUKEM+MC CONRAD, ASH, BIG STAR, THE DIVINE COMEDY, MERCURY REV, BELLE & SEBASTIAN, MOGWAI, STEREO MC'S, ÉLENA, ETIENNE DE GREÇY, GOLDFRAPP, ORGANIC AUDIO, SNEAKER PIMPS HOOVERPHONIC,



A LA VENTA EN EL CORTE INGLÉS



NICKTOONS RACING

Los Rugrats y unos cuantos amiguetes se suman a la moda de los juegos de karts para PSone

DATOS



DISPONIBLE SÍ
PRECIO 4.990
DISTRIBUIDOR INFOGRAMES
DESARROLLADOR CREATIONS
RESTRICCIÓN DE EDAD TP
IDIOMA CASTELLANO
JUGADORES DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS

CRASH TEAM RACING
(PSMag35 10/10)

Nadie corre tanto y tan bien como Crash en la pequeña de Sony...

LOONEY TUNES RACING
(PSMag48 6/10)

Los Looney Tunes también tienen su propio juego de karts, claro.



Nicktoons Racing sale casi de forma simultánea en PSone, PS2 y PC, lo que empieza a ser habitual en la mayoría de juegos infantiles desde hace algún

tiempo. Sin embargo, lo que no es tan corriente es que... tenga los mismos gráficos en los tres soportes. ¡Idénticos! Y, si éstos resultan ser demasiado simples para lo que puede ofrecer una PSone, ¿te imaginas qué pinta tienen en PC o PS2?

Pero bueno, tampoco es imprescindible que un juego de karts deslumbre por su aspecto. Al fin y al cabo, éste está basado en personajes de dibujos animados, y el juego en sí pretende parecer de dibujos animados. No, tampoco consigue dar esa sensación con la maestría con que lo hace *Wacky Races*, pero... hemos dicho que los gráficos no eran imprescindibles, ¿no?

Hace un momento hemos dicho que *Nicktoons Racing* está basado en personajes de dibujos animados, sin mencionar una serie en concreto. Eso es porque aquí se han juntado un montón de chicos malos, de series diferentes. No las verás todas en la televisión de nuestro país, pero sí algunas (la más famosa es la de *Los Rugrats*). Unos cuantos personajes de varias

«**Nicktoons Racing** está basado en personajes de dibujos animados»

RUGRATS Y CIA. →

En *Nicktoons Racing* aparecen personajes de numerosas series de dibujos animados, aunque no todas se televisan en nuestro país



¿Esponjas? Seguro que siempre quisiste ser una esponja con ojos para pilotar un kart, ¿eh?



Adversarios. Tus oponentes harán todo lo posible por empujarte contra las paredes



Gráficos. Si son muy simples para PSone, imagínate para PS2 y PC (son idénticos...)

series de dibujos animados se han reunido para competir contra el «Piloto Misterioso», que les ha retado. Ya. Se acabó el argumento. ¿Para qué quieres más detalles en un juego de karts? A partir de ahí, viene todo lo que ya conoces: karts diferentes según el personaje —en teoría, porque todos se comportan más o menos igual—, ítems, armas defensivas y ofensivas, turbos por los que pasar en el suelo para ganar velocidad durante unos metros, caminos alternativos... Nada nuevo, en realidad.

Lo cierto es que *Nicktoons Racing* no cuenta con ningún atractivo especial, pero al menos las simpáticas voces de los personajillos están traducidas. Se trata de un juego de karts más, medianamente jugable y carente de profundidad. Sólo para coleccionistas del género.

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine

● **GRÁFICOS 4**
Bastante pobres, la verdad

● **JUGABILIDAD 5**
Los personajes deberían ser más diferentes entre sí...

● **ADICTIVIDAD 5**
Está muy lejos de CTR

CONCLUSIÓN

No es de los peores juegos de karts para PSone, pero tampoco de los mejores... Demasiado simple en todos los aspectos, aunque simpático.

5
10

TECHNOMAGE

En-ról-ate en la nueva aventura de Infogrames con un juego a la antigua usanza

DATOS



DISPONIBLE SÍ
PRECIO 7.490
DISTRIBUIDOR
INFOGRAMES
DESARROLLADOR
SUNFLOWERS
RESTRICCIÓN DE EDAD +13
IDIOMA CASTELLANO
JUGADORES UNO

ALTERNATIVAS

DRAGON VALOR
(PSMag44 7/10)

Otro juego de rol «alternativo», pero interesante.

FINAL FANTASY IX
(PSMag51 9/10)

El mejor JDR de PSone, por supuesto. Pero eso ya lo sabes...



Un equipo de desarrollo europeo ha hecho un JDR para PSone, ¿te imaginas? Se llaman Sunflowers, son alemanes, y ya han desarrollado algunos títulos de estrategia para PC. Ahora, han decidido debutar en PSone con un JDR llamado *Technomage*.

Tú eres Melvin, y vives en el pueblo de los Dreamers. El mundo del juego, Gothos, está dividido en dos grandes clanes: los Dreamers y los Steamers. Los primeros cuentan con un gran poder mágico, mientras que los otros cuentan con una gran fuerza y habilidad física. Los Dreamers y los Steamers jamás están juntos, y nunca se casan entre sí... Pero, como de costumbre, tu personaje es la excepción. Melvin es hijo de una Dreamer y un Steamer. Gracias a eso, cuentas con un poder mágico algo pobre que deberás aumentar a lo largo del juego, y algo parecido sucede con tus características físicas.

También como siempre, el Caos se acerca para destruir el mundo. Las ciudades están siendo atacadas y destruidas por una fuerza desconocida, y nadie es capaz de parar la devastación. Sólo alguien con los poderes de un Dreamer y un Steamer podrá salvar al mundo... Muy

«Resulta algo frío, medianamente divertido, poco profundo y nada gracioso»

Casas. Aunque parezcan pequeñas por fuera, por dentro son enooooormes



Mapas. Imprescindibles para dirigirte directamente adonde debes ir en cada momento



Casas. El interior de los edificios también es tridimensional



CUENTA, CUENTA →
Una de sus virtudes es que los diálogos están hablados además de escritos, y perfectamente traducidos al castellano.

original. *Technomage* no es un mal juego, pero le harían falta unas cuantas dosis de originalidad y profundidad para convertirse en un gran JDR. Retoma elementos de juegos clásicos, como los primeros *Zelda* —cámara isométrica, pueblecitos compactos con multitud de casas en las que entrar, etc.—, y los mezcla con otros nuevos —gráficos totalmente 3D, efectos de luz, diálogos con voces bien dobladas al castellano— para crear algo pretendidamente «diferente». Y sí, éste es un juego diferente, pero... no mejor. Los diálogos son cortos, y ningún personaje dice más de una cosa cada vez que intentas hablar con él. La inclusión de diálogos hablados ocupa buena parte del único CD del juego, por lo que ha quedado poco espacio para el juego propiamente dicho, que resulta bastante corto... En general, *Technomage* resulta algo frío, medianamente divertido, poco profundo y nada gracioso. No es nada «japonés», vaya. O «demasiado alemán», como quieras.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 7
¡Totalmente tridimensionales!

● JUGABILIDAD 6
Se echan en falta diálogos más ricos

● ADICTIVIDAD 7
Mundos muy diferentes entre sí

CONCLUSIÓN

Ofrece una nueva visión del rol, retomando a la vez elementos clásicos, pero... no cuenta con la profundidad de los JDR japoneses.

7



Los 5 mejores juegos de carreras Gasta neumáticos —y pulgares— con los juegazos que ocuparon la pole

No. 1 Gran Turismo 2



¡Un juego impresionante! Ningún otro título puede hacerle sombra. Ni en número de coches, ni en realismo, ni en ajustes mecánicos ni en acción. La curva de dificultad está perfectamente diseñada y te lleva de conductor novato en un cuatro latas a campeón a bordo de una bestia de 800 CV. Gráficos exquisitos y una jugabilidad que te durará meses. ¡Todo el mundo debería tener GT2!

DISTRIBUIDOR SONY Puntuación 9/10 NÚM. PSMag38 VIDEO PSMag40

EL TRUCO **Mucha práctica y dedicación** son el único «truco» para convertirte en un as del volante

No. 2 TOCA: World Touring Cars



Este tipo de carreras siempre ha prevalecido ante la Fórmula 1 por la espectacularidad de sus choques y el derroche de acción. WTC captura el agitado espíritu competitivo de estas carreras en una amplia e impresionante selección de coches y circuitos internacionales.

DISTRIBUIDOR PROEIN Puntuación 7/10 NÚM. PSMag45 DEMO PSMag47, 50

EL TRUCO **Nitropropulsión**: Introduce GLYCERINE como código de acceso y mientras juegues pulsa **□**

No. 4 V-Rally 2



Para los puristas y para los entusiastas del motor. V-Rally 2 sólo admite la competencia de Colin McRae. Tu flamante máquina acabará rebosada en barro... ¡qué gusto! Nada, unos arreglillos y a correr de nuevo.

DISTRIBUIDOR INFOGRAMES Puntuación 9/10 NÚM. PSMag31 DEMO PSMag39

EL TRUCO **Desbloquear todo**: En «Game Progression» pulsa **□**, **△**, **←**, **→**, **↔**, **↑**, **↓**, **↑**, **↓**, **⊗**, **⊙**, **⊞** y **⊠** sobre cada casilla.

No. 3 Colin McRae Rally 2.0



Una exquisitez que incluye los coches y circuitos auténticos del campeonato mundial de rally. Unos gráficos detallados e impecables y un manejo de lo más realista le auparon como campeón de los simuladores de rally. ¡Es de ensueño!

DISTRIBUIDOR CODEMASTERS Puntuación 10/10 NÚM. PSMag42 DEMO PSMag45

EL TRUCO **Bolas de fuego**: Llama GREATBALLSOFA a un nuevo jugador en el menú de trucos. **Bolas de fuego (modo arcade)**: Introduce HANDBRAKE

No. 5 Formula One 2001



Es la última encarnación de una serie veterana en el asfalto de las carreras F1. 2001 ofrece el equilibrio perfecto entre la planificación estratégica por equipos y las carreras arcade. Por supuesto, todos los circuitos, equipos y conductores son reales. Brillante aunque no perfecto.

DISTRIBUIDOR SONY Puntuación 7/10 NÚM. PSMag53 DEMO NO

EL TRUCO **De momento no hay... ohhhh**

Los 5 mejores juegos de conducción arcade Persecuciones, embestidas y tiroteos que te impactarán

No. 1 Driver



Tanner, un policía secreto que va a su aire, es el protagonista de este juego de conducción con misiones y uno de los personajes con más sangre fría de PlayStation. Peina con él los peores callejones de la América de los setenta en coches descomunales, infiltrate en una banda criminal y esquiva a los coches patrulla. A veces puede ser difícil, pero siempre resulta de lo más emocionante.

DISTRIBUIDOR INFOGRAMES Puntuación 9/10 NÚM. PSMag29 DEMO PSMag29, 32

EL TRUCO **Coche invencible**: Introduce **□**, **△**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○** en el menú de trucos

No. 2 Grand Theft Auto



Un juego de conducción anárquico, basado en misiones, en el que recorres ciudades estadounidenses librando una cruenta batalla contra los gánsteres rivales. Tildado por algunos de pura violencia sin sentido, parece que pocos le vieron la gracia a eso de atropellar gente para ganar

DISTRIBUIDOR PROEIN Puntuación 8/10 NÚM. PSMag15 DEMO PSMag15

EL TRUCO **Consigue 99 vidas**: Introduce SATANLIVES como tu nombre de jugador

No. 4 World's Scariest Police Chases



Inspirado en un show televisivo de la cadena Fox, este juego de polis y cacos nos ha impactado (review en página 50). Incluye un fantástico modo cooperativo en el que, mientras un jugador conduce, el otro va de copiloto, disparando. Algo corto, pero muy bueno.

DISTRIBUIDOR PROEIN Puntuación 9/10 NÚM. PSMag56 DEMO MUY PRONTO

EL TRUCO **Todavía no hay, pero te mantendremos informado**

No. 3 Wipeout 3: Special Edition



Sublimes carreras del siglo XXI en las que pilotas un aerodeslizador armado por unos circuitos que parecen montañas rusas de neón. Aúna lo mejor de los tres Wipeout anteriores. Inolvidable.

DISTRIBUIDOR SONY Puntuación 10/10 NÚM. PSMag43 DEMO NO

EL TRUCO **Accede a todos los circuitos del juego**: Teclaea «WIZZPIG» como tu nombre de jugador

No. 5 Rollcage Stage II



Deberás pilotar a velocidades de infarto en unas máquinas que giran sobre sí mismas y que vienen equipadas con un armamento de lo más impresionante. Si logras desbloquear todo, dispondrás de 60 circuitos y 16 modalidades de juego.

DISTRIBUIDOR SONY Puntuación 7/10 NÚM. PSMag39 DEMO PSMag41

EL TRUCO **Accede al modo de trucos**: Teclaea la contraseña I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW

Los 5 mejores juegos de rol

¿Sabías qué...

...en 10 años de videojuegos un jugador medio matará en pantalla a **9,9 millones de personas**? Esta cantidad equivale a toda la población de Bélgica.

Fuente: Oficina Nacional de Falseamiento de Datos

Los Play Premios



...y el premio al **mejor peludado en un videojuego** se lo lleva el mozo del pelucón afro en Bishi Bashi Special. (Aplausos y discurso emocionado de agradecimiento)



- FINAL FANTASY VII**
DISTRIBUIDOR SONY Puntuación 10/10
- VAGRANT STORY**
DISTRIBUIDOR ACCLAIM Puntuación 9/10
- VANDAL HEARTS**
DISTRIBUIDOR KONAMI Puntuación 9/10
- FINAL FANTASY IX**
DISTRIBUIDOR INFOGRAMES Puntuación 9/10
- WILD ARMS**
DISTRIBUIDOR SONY Puntuación 9/10



Los 5 mejores juegos de acción/aventura Pistolas, interruptores, palancas, puzzles y «malos» a los que machacar

No. 1 Metal Gear Solid



El agente de las fuerzas especiales Solid Snake es el rey del género en una aventura majestuosa que no tiene rival. La astucia y el sigilo son tan importantes como una buena puntería. Equipado con armas y artilugios de alta tecnología, salpicado de humor y con los mejores gráficos que verás en PlayStation, este juego es uno de los que hay que tener.

DISTRIBUIDOR KONAMI Puntuación 10/10 NÚM. PSMag28 DEMO PSMag27

EL TRUCO **Munición infinita:** Completa el juego sin que te torturen y recibirás una bandolera que te da munición infinita

No. 2 Tomb Raider

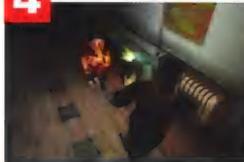


La primera aventura de Lara deslumbró a propios y extraños con su mezcla de exploración arqueológica y emocionantes combates. Desde los enfrentamientos con dinosaurios en valles perdidos hasta la resolución de puzzles en templos gigantes; está repleto de sorpresas.

DISTRIBUIDOR PROEIN Puntuación 10/10 NÚM. PSMag1 DEMO NO

EL TRUCO **Todas las armas:** Introduce **□, △, ○, ×, ○, ○, ○, ○, ○, ○** y **○** en el inventario

No. 4 Silent Hill



Otro con el que pasarás miedo. Intentas sacar a la luz una conspiración satánica en Smalltown. (EE.UU.) Las imágenes espeluznantes, la envolvente banda sonora y el retorcido argumento harán que juegues desde debajo del sofá. Increíblemente claustrofóbico y escalofriante.

DISTRIBUIDOR KONAMI Puntuación 10/10 NÚM. PSMag32 VÍDEO PSMag25

EL TRUCO **Opciones extra:** Ve a opciones en el inventario y pulsa **○, ○, ○, ○**

No. 3 Resident Evil 2



La segunda entrega de este título de terror de supervivencia con zombis es la mejor de toda la saga Resident. Siempre andas mal de munición y estas hordas de zombis de aviesas intenciones se muestran implacables. Terrorífico, pero excepcional en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR VIRGIN Puntuación 8/10 NÚM. PSMag17 DEMO PSMag17

EL TRUCO **Reserva de energía:** Pulsa **↑, ↓, ↑ X2, ↓ or ↑ X2, ↓ X2, ↑**

No. 5 Syphon Filter 2



Una aventura que conjuga una acción explosiva con algo de sigilo y un aire cinematográfico. Ingeniosa y muy jugable, aunque es difícil de dominar. ¡Menos mal que tienes un buen arsenal de armas y artilugios para abrirte camino!

DISTRIBUIDOR SONY Puntuación 10/10 NÚM. PSMag40 VÍDEO PSMag42

EL TRUCO **Selección de niveles:** Haz pausa, selecciona el mapa y presiona a la vez **→, ○, ○, ○, ○, ○** Luego ve a 'opciones' y marca el truco

Los 5 mejores plataformas Salta, brinca y bota por unos mundos disparatados a todo color

No. 1 Crash Bandicoot 3



Un plataformas encantador y extenso, terriblemente divertido de jugar y con una curva de aprendizaje bien equilibrada. Durante los niveles saltarás, darás vueltas, volarás en biplano, harás submarinismo y pilotarás motos. Lo mejor de Crash.

DISTRIBUIDOR SONY Puntuación 9/10 NÚM. PSMag24 DEMO PSMag25

EL TRUCO **Uka Uka instantáneo:** Durante la partida, pulsa **○, ○, ○, ○** y **○**

No. 2 Oddworld: Abe's Exoddus



Muy detallado, con fondos que dan miedo y una jugabilidad de lo más encantadora y variada. Estos elementos lo han convertido en el mejor plataformas 2D. Su protagonista, el chiflado alienígena Abe, dispone de un ataque flatulento que, por sí sólo, ya vale para comprarse el juego.

DISTRIBUIDOR INFOGRAMES Puntuación 8/10 NÚM. PSMag24 DEMO NO

EL TRUCO **Abe invulnerable:** Presiona **○** en el menú principal y pulsa **↓, ↑, ←, →, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ↓, ↑, ←, →**

No. 4 Spyro 3



El más dulce de todos los personajes PlayStation. Nuestro pirómano violeta salta, planea, nada, brinca y recorre a sus anchas varios mundos en 3D. Recoger esferas, gemas y completar tareas nunca había sido tan gratificante.

DISTRIBUIDOR SONY Puntuación 8/10 NÚM. PSMag47 DEMO PSMag50, 53

EL TRUCO **Spyro plano:** Pausa la partida y luego pulsa **←, →, ←, →, ○, ○, ○, ○, ○**

No. 3 Spider-Man



El superhéroe arácnido de la Marvel protagoniza este festival de saltos. Un título con una jugabilidad muy fluida que te llevará a balancearte por el cielo de Nueva York, a atrapar a los villanos y a reírte con los poderes del alter ego de Peter Parker. Muy divertido.

DISTRIBUIDOR PROEIN Puntuación 8/10 NÚM. PSMag46 DEMO PSMag47

EL TRUCO **Modo cabezones:** Introduce la palabra DULUX en el menú de trucos

No. 5 Gex: Enter the Gecko



Un lagarto con ganas de hacerse pasar por agente secreto intentará recoger un surtido de mandos a distancia esparcidos por varios mundos. Con esta premisa surrealista, entra en escena un gecko adicto a la televisión que nos hará disfrutar de horas y horas de humor y colorido.

DISTRIBUIDOR PROEIN Puntuación 8/10 NÚM. PSMag16 DEMO PSMag17

EL TRUCO **Vidas infinitas:** Pausa la partida y selecciona la opción 'Salir'. Luego, mantén apretado **○**, y pulsa **→**

Los 5 mejores juegos de estrategia

1 **MANAGER DE LIGA 2001**
DISTRIBUIDOR CODEMASTERS Puntuación 9/10

2 **WARZONE 2100**
DISTRIBUIDOR PROEIN Puntuación 9/10

3 **PANZER FRONT**
DISTRIBUIDOR VIRGIN Puntuación 9/10

4 **CIVILIZATION 2**
DISTRIBUIDOR PROEIN Puntuación 9/10

5 **SYNDICATE WARS**
DISTRIBUIDOR SONY Puntuación 9/10



LOS JUEGOS QUE HICIERON GRANDE A LA PLAYSTATION



WIPEOUT (1995)

Este juego de carreras futurista creó escuela con su entorno gráfico tan logrado y veloz. Por si fuera poco, tenía una jugabilidad que ponía los nervios a flor de piel.

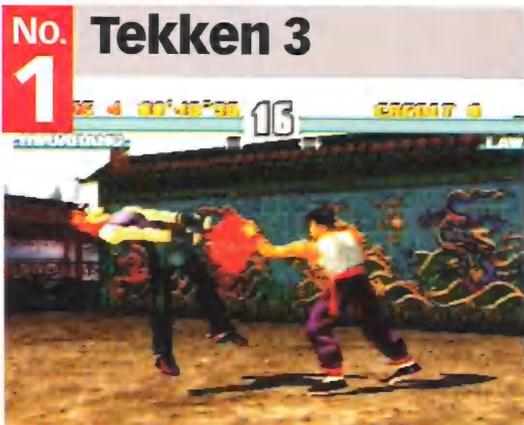
LOS EFECTOS ESPECIALES QUE QUEREMOS



LA AMETRALLADORA DEL HELICÓPTERO DE MATRIX ¡Que nos den un arma de este calibre, un helicóptero de combate y algunos ángulos de cámara impactantes y verán lo que somos capaces de hacer!



Los 5 mejores juegos de lucha ¡Aquí hay pelea! Los mejores golpes, puñetazos, patadas...



No. 1 Tekken 3

Sin duda, se trata del maestro indiscutible de los *beat 'em up*. Esta tercera entrega cuenta con ocho modos de juego distintos y un montón de personajes con miles de movimientos letales por aprender. Variado y lleno de acción. No tiene rival.

DISTRIBUIDOR SONY PUNTUACIÓN 10/10 NÚM. PSMag21 DEMO PSMag22

EL TRUCO Bola Tekken: Completa el modo Arcade con los diez luchadores principales y abrirás el subjuego de voleibol.



No. 2 WWF Smackdown 2

Súbete al ring con unas moles enfundadas en tangas de lycra. En total, 50 luchadores desquiciados listos para golpear, saltar desde las escaleras o burlarse de sus adversarios. Un juego enorme y muy entretenido.



DISTRIBUIDOR PROEIN PUNTUACIÓN 9/10 NÚM. PSMag49 DEMO NO

EL TRUCO Cambia de arma (enfrentamiento hardcore): Quédate fuera del ring sujetando un arma. Pulsa la cruzeta hacia el ring manteniendo apretado **□**.



No. 3 Tekken 2

Su calidad gráfica es inferior a la de Tekken 3, pero gracias a su accesibilidad, Tekken 2 se mantiene como un festival de «joyas» incluso cuatro años después de su lanzamiento. Personajes magníficos, un argumento absurdo y jugabilidad a raudales. De primera.



DISTRIBUIDOR SONY PUNTUACIÓN N/D NÚM. N/D DEMO NO

EL TRUCO Cabezón: Consigue todos los personajes ocultos y empieza de nuevo. Cuando elijas a un personaje, mantén **□** apretado hasta que empiece el combate.

Los 5 mejores juegos en grupo Si te gusta juntarte con los amiguetes y echar unas partidas, aquí tienes las mejores opciones



No. 1 Micro Machines V3

La forma ideal de triunfar en cualquier reunión social. Carreras de boliche con los coches de juguete más pequeños que existen, sobre unos circuitos muy «caseros», que van desde una mesa de cocina al cuarto de baño. Original, «mono» y —lo más importante— divertido. Un título que arrancará más de una carcajada.

DISTRIBUIDOR CODEMASTERS PUNTUACIÓN N/D NÚM. N/D DEMO NO

EL TRUCO Supersalto: Pausa la partida y pulsa **Ⓞ**, **→**, **↓**, **↑**, **↓**, **←**, **↓**.



No. 2 Crash Team Racing

Geniales carreras de karts al estilo de los dibujos animados. Sus gráficos impecables y su jugabilidad adictiva cautivarán a todo el mundo; chicos, chicas, mayores, pequeños... Variedad de circuitos y un montón de traviesos bichejos del mundo de Crash. El éxtasis multijugador.



DISTRIBUIDOR SONY PUNTUACIÓN 10/10 NÚM. PSMag35 DEMO NO

EL TRUCO Invisibilidad: Pulsa **↑** x2, **↓**, **→** x2, **↑**.



No. 3 Worms Armageddon

Uno de los juegos más originales y adictivos. Los controles son sencillos e intuitivos y los gráficos son de lo más lindo. En Worms, los jugadores se van pasando el pad, y en cada turno se dedican a machacar a los gusanos contrarios con las armas más estrafalarias.



DISTRIBUIDOR VIRGIN PUNTUACIÓN 9/10 NÚM. PSMag29 DEMO NO

EL TRUCO Chun-Li de antaño: Mantén **□** apretado durante cinco segundos antes de pulsar **Ⓞ** y seleccionar a Chun-Li.

Los 5 mejores juegos de ritmo



1 PARAPPA THE RAPPER
DISTRIBUIDOR SONY PUNTUACIÓN 8/10

2 BUST-A-GROOVE
DISTRIBUIDOR SONY PUNTUACIÓN N/D

3 UM JAMMER LAMMY
DISTRIBUIDOR SONY PUNTUACIÓN 8/10

4 EL LIBRO DE LA SELVA
DISTRIBUIDOR SONY PUNTUACIÓN 7/10

5 DANCING STAGE EURO MIX
DISTRIBUIDOR KONAMI PUNTUACIÓN 6/10



El Gran Bazar

Juegos de ayer a precios de ganga

GRAN TURISMO 2

DATOS PRECIO 3.990 DISTRIBUIDOR SONY

→ El mejor juego de conducción —al menos, hasta la inminente llegada de *GT3 A-spec* para PS2— que nunca han probado nuestros dedos está ahora en Platinum a un precio de ganga. Si eres de los que se pirran por la velocidad y de pequeño te gustaba montar y desmontar coches a tu gusto, éste es, sin duda, un título que no puedes perderte. Una simulación perfecta en todos los detalles, incontables coches para ir probando, y la siempre incesante necesidad de ir acu-

mulando puntos para hacerte con lo mejor para tu automóvil conforman un juego que te mantendrá enganchado durante días al mando (o al volante, si dispones del periférico). Si siempre has querido saber a qué huele la goma quemada sobre el asfalto pero no tienes suficiente dinero para irlo malgastando en neumáticos, ésta es la mejor oportunidad de que dispondrás para invertir tus ahorros en una conducción virtual de lo más realista.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Un placer sin límites para los ases del volante con alma de mecánico

10



Gasolina súper. Nunca un tubo de escape había oído mejor

STREET FIGHTER EX2

DATOS PRECIO 3.990 DISTRIBUIDOR VIRGIN

→ Otra entrega del clásico *beat 'em up* «machacabotones» tan querido por los fans del género. *EX2* da un paso hacia la tercera dimensión pero no consigue captar el furioso frenesí de su antecesor en 2D. Sin duda, *EX2* derrocha efectos de luz, movimientos especiales y los consabidos personajes

estrambóticos, pero al juego le falta el ritmo frenético de entregas anteriores. Con unos gráficos más que correctos, *Street Fighter EX2* ofrece un montón de opciones de juego, pero también encontrarás otros títulos de la saga disponibles por poco dinero. Busca *Street Fighter Alpha 3* (*PSMag* 29 9/10), que encontrarás a precio reducido... Bueno, es sólo una sugerencia, claro.



Erupción. *Street Fighter* sobresale por sus explosivos movimientos especiales y sus devastadores combos

VEREDICTO

PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Montones de personajes y movimientos en un buen juego de lucha

7

SPIDER-MAN

DATOS PRECIO 4.990 DISTRIBUIDOR PROEIN

→ El alter ego de Peter Parker, quien recibió las cariñosas atenciones de una araña radiactiva, se pone a trepar por los rascacielos de Manhattan en un estupendo juego de acción y aventura que dejó a todos los marvelómanos de redacción con un grato sabor de boca. En su heroico periplo, el lanzarredes del Daily Bugle deberá vérselas con sus eternos archienemigos, desde el Doctor Octopus hasta Venom, pasando por el Escorpión. Una delicia de jugabilidad que aprovecha al máximo el motor gráfico de *Tony Hawk*. Para columpiarse a gusto.

VEREDICTO



PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Una digna y entretenida aventura de acción. Peter Parker nunca estuvo más bien representado

8

A SANGRE FRÍA

DATOS PRECIO 3.990 DISTRIBUIDOR SONY

→ Esta enrevesada historia de espías del MI6 y de intrigas políticas en la Europa del Este sigue, en cierto modo, el patrón de *Resident Evil*. Controlas al agente especial John Cord en una aventura con la guerra fría como telón de fondo y te trasladas hasta una exrepública soviética en la que cargarse a los «rusos malos» y resolver puzzles está a la orden del día. Podría ser un título fantástico, pero unos controles complicados y unos puzzles difícilísimos le restan puntos. Eso sí, su atmósfera te pone los pelos de punta y eso sí que vale la pena.

VEREDICTO



PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Un título de acción-aventura que abarca mucho pero aprieta poco

7

SYPHON FILTER 2

DATOS PRECIO 3.490 DISTRIBUIDOR SONY

→ La segunda entrega de *Syphon Filter* mezcla acción explosiva con una pizca del siglo de *Metal Gear* y le añade un toque cinematográfico al argumento. Digamos que realiza todas las cualidades que atoraba su predecesor. Más armas, artilugios, niveles, localizaciones y secuencias de vídeo para que disfrutes de un juego que, además, es complicado (con lo que tardarás bastante en terminarlo). El modo de enfrentamiento multijugador está bastante bien. No te lo pierdas.

VEREDICTO



PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Una aventura de calidad con mucha acción y muchos muertos

9



Aprende. Ensayar un rato en el patio del «cole» después de las clases es mejor que hacer los deberes

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

DATOS PRECIO 4.990 DISTRIBUIDOR PROEIN



Tony Hawk's Pro Skater 2, un título que adoramos en nuestra redacción, es sin duda uno de los mejores videojuegos que han pasado por nuestros pulgares. Cuenta con una durabilidad casi infinita, unas animaciones excelentes y un montón de acrobacias y combos que dominar, tan satis-



factorios de llevar a cabo como de contemplar. El hecho de que puedas personalizar el juego, ya sea cambiando a los skaters o diseñando nuevos parques, le añade aún más jugo al asunto. Tendrás unas ganas locas de terminarlo ya que, a medida que vayas completando los niveles irás descubriendo un montón de extras, como, por ejemplo, patinar como Spiderman... en la luna. Ve a por él. Ahora mismo.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Muy entretenido. Los deportes de riesgo nunca habían sido tan divertidos



WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

DATOS PRECIO 3.500 DISTRIBUIDOR CODEMASTERS



World Championship Snooker es uno de los intentos más logrados de trasladar el mundo del billar en su modalidad *snooker* a la PlayStation. WCS te pone el taco en la mano y te coloca junto a 20 de los mejores jugadores del circuito profesional, Ronnie O'Sullivan (el vigente campeón) incluido. Al principio, resulta difícil y familiarizarse con el control es complicado, pero si te esfuerzas tu perseverancia se verá recompensada y acabarás dominando varios estilos de tacadas con los que acumular puntos y más puntos. Como el *snooker* no es un

deporte que impresione mucho y WCS es más bien una excelente manera de pasar una ociosa tarde de domingo, mejor será que no intentes impresionar a nadie en el bar hablando de los puntos que conseguiste.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Unos gráficos de calidad y una buena jugabilidad lo convierten en un título más que decente



DIVER'S DREAM

DATOS PRECIO 2.790 DISTRIBUIDOR KONAMI



Tomemos las secuencias submarinas de Tomb Raider, eliminemos los colosales «flotadores» y, finalmente, añadamos una escafandra y un traje de neopreno amarillo cantón. Resultado: *Diver's Dream*. En el papel de Jean, un famoso submarinista, te sumerges en el océano y a la búsqueda de un tesoro hundido, nadando entre húmedos entornos acuáticos y esquivando a peces con muy mala espina. Muy inspirada en el estilo *Croft* de tirar de palancas, activar interruptores y demás, la aventurita no está mal mientras dura. Lo malo es que dura poco.

VEREDICTO



PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Una aventura acuática aceptable, pero que por desgracia se queda sin aire al cabo de poco



FISHERMAN'S BAIT

DATOS PRECIO 2.790 DISTRIBUIDOR KONAMI



Pesca virtual, ¿qué podría ser mejor? Pues, entre otras cosas, dar de comer a los gusanos del Serengeti, por poner un ejemplo. En este juego eres un pescador deportivo que compite en 15 lagos siguiendo el formato de las recreativas (por cada pez que pesques, conseguirás más tiempo para jugar). Lanza la caña, consigue a tu escamada presa y sácala del agua con cuidado... y eso es todo, amigos. Literalmente. A pesar de intentar aportar un toque arcade al invento para darle más emoción, *Fisherman's Bait* es un título flojo. No piques.

VEREDICTO



PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
¡Buf! Huele a pescado pasado



¿TÚ QUÉ HARÍAS?

OPCIÓN SELECCIONADA: B



¡GENIAL! Si encontraste el cuento de hadas en una de las habitaciones de la escuela, entonces ya sabías que debías realizar unos cuantos disparos primero para irritar a la criatura. Luego, cuando se acerca a ti con sus fauces abiertas de par en par, le disparas en toda la garganta y verás como se desploma.

¡LO CONSEGUISTE!

¡Suscríbete!

A **PLAYSTATION MAGAZINE**
Y CONSIGUE **GRATIS...**

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos:
Calle:
Población:
Provincia: C.P.:
Teléfono:

Forma de pago

- Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
 Tarjeta de crédito
 VISA (16 dígitos) American Express (15 dígitos)

N.º

Nombre del titular:
Caducidad:
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle:
N.º: Población:
C.P.: Provincia:
N.º

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta:

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

....., a de de 200 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

¡30% DE DESCUENTO
Y REGALO SEGURO!

Y, ADEMÁS, PARTICIPA
EN EL SORTEO DE...

Diez lotes compuestos por un
juego *Ape Escape* edición Platinum
y un simpático mono articulado



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

PlayStation®2

REVIEWS ■ PREVIEWS ■ NOTICIAS

AGOSTO
2001

CONTENIDOS

REVIEWS

- 69 ATV OFFROAD
- 70 GT3 A-spec
- 75 INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER
- 76 RING OF RED
- 77 FREAK OUT
- 78 ONIMUSHA WARLORDS
- 80 MINISTRY OF SOUND
- 81 LA FUGA DE MONKEY ISLAND
- 82 RUMBLE RACING
- 83 TOKYO EXTREME RACING

PREVIEWS

- 66 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
- 67 LOTUS CHALLENGE
- 68 MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

NOTICIAS

- 84 AIRBLADE
- AGENT, EL REGRESO DE JAMES BOND
- STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE



P70 GT3 A-spec



P66 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X



P78 ONIMUSHA WARLORDS



P80 MINISTRY OF SOUND



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

ⓐ CUÁNDO OTOÑO ⓑ QUIÉN CAPCOM ⓓ WEB WWW.CAPCOM.COM

PREVIEW Oferta de viaje a la isla de los zombis. Ida. Recomendaciones: vacunas y una escopeta



Tras un flirteo pasajero con Dreamcast, Resident Evil vuelve a PS2 tambaleándose como uno de esos cada-

véricos necrófagos cuando percibe en sus cochambrosas fosas nasales el penetrante olorcillo a carne humana. A decir verdad, *Verónica X* no es lo que se dice un título original en el sentido estricto de la palabra. Se trata, básicamente, de un refrito de la versión homónima de Sega, con algún que otro elemento añadido para hacer babear a los seguidores de PS2.

La aventura, que se sitúa entre las tramas de *Resident Evil 2* y *3*, se inicia con Claire Redfield buscando a su hermano Chris, un miembro del cuerpo de elite de la policía (S.T.A.R.S.) capturado en el juego original. Después de unas pistas que la conducen hasta el cuartel general de la corporación Umbrella en París, pronto será atrapada por las tropas enemigas. Claire despierta en la celda de una prisión



situada en el recinto penitenciario de una isla perdida. No hace falta decir que un brote del letal virus T ha reducido a escombros la isla, transformando a sus habitantes en una multitud de zombis andrajosos. Tu tarea consiste en poner a Claire a salvo de estas hordas de rarezas muertas, con la ayuda del habitual arsenal de pistolas, Uzis y lanzacohetes. Pero como cabía esperar, las cosas nunca son sencillas en Resilandia, así que además tendrás que desentrañar una siniestra trama y resolver puzzles pero que muy crípticos.

Y si eres un verdadero fan de esta saga, estarás más contento que unas pascuas de que las cosas sean así. Esta



¿En tu cara o en la mía? A los zombis les gusta hacer las cosas así, lentos, pero seguros



No veo un pimiento. A saber las criaturas que acechan por aquí...

«Monstruos rebosantes de gusanos surgen de la tierra»



Estilo Woo. Dos pistolas, muy al puro estilo de las pelis made in Hong Kong

versión para PS2 de *C:VX* es genial, con un mayor nivel de detalles y una iluminación en tiempo real que contribuye a realzar esa atmósfera de terror estremecedor. Este realismo visual capaz de acelerarle el pulso a cualquiera también está presente en el diseño de los personajes, desde los rasgos tan marcados que tiene Claire hasta los monstruos rebosantes de gusanos que emergen del subsuelo para atacarla.

Detalles malignos

■ Miradas que matan

Code: Verónica X se ha sacudido de encima las cámaras fijas a favor de una tridimensionalidad total. Miradas acechadoras que tener en cuenta

■ Y dura, y ura...

El juego ha sido confeccionado para que su duración sea bastante mayor que la de sus predecesores. Prepárate para cazar zombis durante más de 16 horas

Pero la verdad es que no te sobrará mucho tiempo para pararte a contemplar la calidad de la epidermis del personal, ya que el número de estos horrendos monstruos ha aumentado. Zombis, bestias con tentáculos, cazadores, arañas gigantes, sabuesos del infierno con muy mala leche, polillas venenosas y toda una aterrador lista de jefes tan nuevos como difíciles de combatir que se pelearán para acaparar tu atención tarde o temprano.

Sin embargo, lo más sorprendente es que por primera vez en la saga, la cámara del juego deja de permanecer estática. Los ángulos de cámara que ya son marca de la casa siguen estando ahí y consiguen crear más tensión nerviosa cinematográfica que nunca, pero ahora vienen reforzados por algunos planos picados que elevan a *C:VX* a la dimensión tridimensio-

nal. Por suerte, los temores de que este cambio pudiera reducir la tensión del juego quedan totalmente descartados. En todo caso, esta nueva flexibilidad le ha permitido a Capcom recrearse todavía más en los trucos cinematográficos. Es más, la transición de un pasado pseudo-tridimensional a unos escenarios 100% en 3D, no ha afectado en absoluto a esas virguerías de gráficos.

A pesar de los recelos iniciales que pudieran despertar sus orígenes en Dreamcast, *Code: Verónica X* parece dispuesto a ganarse un sitio en el podio de los videojuegos por derecho propio. Contiene todos los elementos de sus predecesores, junto con algunas innovaciones tan idóneas como oportunas. Un esfuerzo «costoso», pero esta vez ha valido la pena.

LOTUS CHALLENGE

▲ CUÁNDO SEPTIEMBRE ● QUIÉN VIRGIN ☒ WEB WWW.KUJUJ.COM/LOTUSWEBSITE/INDEX.HTML

PREVIEW Si Porsche y Ferrari tienen juegos propios, ¿por qué no Lotus?

Qué mala suerte. Cómo nos habría gustado ver *Lotus Challenge* hace cuatro o cinco meses, antes de conocer al ilustre *Gran Turismo 3. Lotus Challenge* es, por sí solo, visualmente impresionante. Pero comparado con *GT3*...

LC es un juego de carreras protagonizado —como habrás supuesto tú solito— por los coches de la marca que da nombre al juego, una de las firmas de automóviles más prestigiosas del mundo. ¿Quién no ha soñado con conducir un Elise? Pero no creas que aquí sólo vas a competir con ese modelo en particular (como sucedía con el Boxter, de *Porsche Challenge*, o con el Ferrari 355, en *F355 Challenge*). En *Lotus Challenge* encontrarás todos los vehículos fabricados por la marca, al igual que aparecen todos los modelos de Porsche en *NFS Porsche 2000*, con todos los datos técnicos e históricos que quieras consultar. Aunque, por supuesto, *LC* es mucho más

que una enciclopedia interactiva sobre Lotus. Ante todo, éste es un simulador de carreras.

Pero es que, esta vez, la palabra «simulador» cobra un sentido muy estricto. Como en *GT3*, los botones de aceleración y freno del DualShock2 funcionan analógicamente; pero esta vez requieren un poco más de fuerza física... Si en *GT3* puedes pisar el acelerador a tope sin apenas presionar la X, aquí necesitarás engullir un bocadillo de lentejas para acelerar a tope. *LC* utiliza todo el recorrido analógico de los botones, lo que significa que deberás apretar el botón hasta dejarte la uña del pulgar completamente blanca...

Aunque, si la aceleración y los frenos son analógicos, el volante es... ¡Ni siquiera se nos ocurre una palabra para describir cómo funciona la dirección! *LC* ofrece tres tipos de control analógico distintos: el de toda la vida (derecha e izquierda), uno «circular» y otro que es una mezcla de ambos. Con el control

«LC es mucho más que una enciclopedia interactiva»



Cualquier deportivo pierde encanto después de un golpe de morros...



El Elise siempre ha sido uno de nuestros deportivos preferidos

Flor de Lotus

- Todos los coches de la historia Lotus, incluido un monoplaza de Fórmula 1
- Gran variedad de circuitos de pruebas, de carreras e incluso carreteras con tráfico civil
- Un control tan analógico, tanto, que da miedo...

«circular», debes mover el *stick* directamente hacia la zona hasta la que girarías un volante real (intenta imaginar a qué nos referimos, porque resulta algo bastante difícil de explicar...); y con el modo «intermedio» de ambos sistemas, la dirección responde tanto al giro convencional del *stick* como a las direcciones «circulares». Ya, no te has enterado de nada, ¿eh? Te hemos dicho que era difícil de explicar...

Además de todas esas posibilidades de control —que prometen un realismo casi palpable, cuando las dominas—, *Lotus Challenge* será compatible con el Wingman Force, el volante oficial de *GT3* con tecnología *force-feedback*. ¿Qué



El sol de *Lotus Challenge* sólo es comparable al de *GT3*

más se puede pedir? Sí, ya te lo dijimos al principio: es difícil sentirse impresionado por esto después de haber probado *GT3*...



MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

ⓐ CUÁNDO SEPTIEMBRE ⓑ QUIÉN PROEIN ⓓ WEB WWW.THQ.COM

PREVIEW ¿Te crees demasiado mayor para ciertas cosas? Venga, ¡ensúciate!



Parece que a los motoristas, ciclistas y patinadores famosos les ha gustado esto de protagonizar juegos. Y debe ser muy fácil hacer juegos de estos, porque salen varios cientos cada mes... Éste es un buen ejemplo, un perfecto representante de esta especie de género nuevo de los «juegos de deportes de riesgo con famoso en la portada». Se llama *MX 2002 featuring Ricky Carmichael*, nada menos. Un juego de motos con carreras de motocross y supercross, lleno de circuitos embarrados en los que ponerse perdido y rampas enormes con las que volar y hacer piruetas en el aire. Más o menos, lo de siempre...

Pero *MX 2002* tiene algunas características propias. Todos los pilotos que aparecen en el juego son reales, por ejemplo (aunque Carmichael destaca sobre los demás, siendo el más famoso y fácil de controlar de todos, claro); pero el juego cuenta con licencias oficiales de

campeonatos y circuitos que también existen en la realidad. La gente de Pacific Coast ha usado fotografías tomadas por satélite de todos los circuitos para reproducirlos en el juego, al detalle. Ya hasta la CIA colabora con PlayStation2...

Sin embargo, las licencias oficiales no siempre son un indicativo de realismo. Puede que los escenarios, pilotos, competiciones y motos estén inspirados en la realidad, pero la mecánica de juego es la que ya has visto mil veces: control fácil, acrobacias imposibles, saltos kilométricos, una conducción poco realista, velocidad incondicional... Esperemos que Pacific Coast añada un poco de verosimilitud al control de las motos antes de dar por terminado el juego, porque de lo contrario sería demasiado fácil acabar todas las carreras (si no haces acrobacias ni tonterías, es casi imposible perder una carrera).

Gráficamente, *MX 2002* no está nada mal. No es tan detallado como debería, tratándose de un juego para PS2, pero

«Todos los pilotos que aparecen en el juego son reales»



Tus adversarios te empujarán y bloquearán el paso cuando puedan



Pasarás casi tanto tiempo en el aire como en el suelo, claro



¿Listo para saltar unos cuantos autobuses?

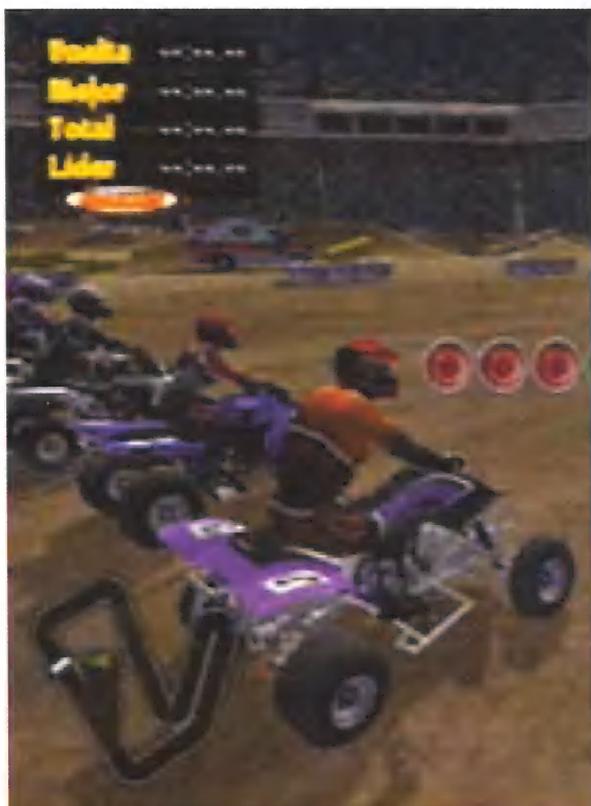
Rickysimo

- La gama de licencias oficiales no tiene desperdicio, con pilotos, circuitos y campeonatos reales
- Los circuitos han sido fotografiados por satélite para ser recreados en el juego
- La animación de los pilotos es muy creíble, y los gráficos tampoco están nada mal

tampoco hace daño a la vista. La animación es suave, el modelado de motos y pilotos resulta convincente y las nubecillas de polvo que desprenden los neumáticos se integran muy bien en el entorno. Faltan detalles, claro, pequeñas añadidas que esperamos encontrar en el juego cuando esté acabado: la cámara en primera persona, por ejemplo. ¡Qué manía de prescindir de la vista subjetiva le ha dado a todo el mundo! Rezaremos porque los desarrolladores de *MX 2002* se den cuenta de que esta moda de las cámaras en tercera persona es un error... El sistema de control para realizar acrobacias debería complicarse un poco más, también; y la física del juego necesita



unos cuantos retoques. Ahora es casi imposible caerse de la moto, estás pegado a ella, parece que un dios invisible cuida de ti en todo momento. ¿Demasiados retoques necesarios a última hora? Esperemos que no.



Salida. Los motorcillos rugen como moscardones en la parrilla de salida...



Nieve. Un juego de carreras sin montañas nevadas no tendría sentido



Cámara TV. Durante los saltos, pulsa L1 para verte mejor



Escenarios. Grandes y detallados, pero algo vacíos...

ATV OFFROAD FURY

Si piensas que no puedes caerte de una moto, te equivocas

DATOS



DISPONIBLE SÍ
PRECIO 9.900
DISTRIBUIDOR SONY
DESARROLLADOR RAINBOW
RESTRICCIÓN DE EDAD NO
IDIOMA MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO
JUGADORES DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS

PS1: *Sled Storm* (PSMag35, 8/10)
Igual de suave, pero sobre nieve y en PSone
PS2: *Moto GP* (PSMag50, 7/10)
También de motos, aunque de velocidad y sobre asfalto



ATV Offroad Fury es un juego de carreras de quads para PS2 de los creadores de la serie *Motocross Madness* para PC, uno de los títulos más aclamados en el género de las carreras para ordenador. La suavidad y el alto nivel de detalle de los gráficos que suele ofrecer la gente de Rainbow hicieron de *Motocross Madness* y su continuación dos de los juegos de carreras preferidos por el gran público en PC (junto con algunos otros como *Superbikes* o *Midtown Madness*). ¿Pasará lo mismo en PS2 con *ATV Offroad Fury*? Bueno... es poco probable.

Si bien *Offroad Fury* ofrece un aspecto, una suavidad y una variedad de modos y opciones más que aceptables, lo cierto es que no cuenta con grandes novedades o atractivos irresistibles. Se trata de un arcade de carreras, similar en casi todo a cualquier otro título de carreras de motocross o motos de nieve.

Recuerda especialmente a *Sled Storm* por la suavidad de los gráficos, aunque aquí las carreras tienen lugar en todo tipo de terrenos y climas. Pero los enormes saltos, la suavidad de la animación, las piruetas e incluso las cámaras se parecen mucho a las de *Sled Storm*, lo que hasta cierto punto es una

buena noticia: esas cosas eran lo mejor de *Sled Storm*. Pero aquél era un juego de PSone...

Carreras campo a través, estilo *Motocross Madness*; o en circuitos exteriores enormes y llenos de saltos, árboles, vallas, rocas; o en estadios cubiertos con circuitos reducidos y retorcidos... *Offroad Fury* tiene un poco de todo, no podemos quejarnos. Incluso la variedad de piruetas posibles en el aire supera a la media: ¡60 distintas, nada menos! Una de las particularidades de *Offroad Fury* es la posibilidad de activar una cámara «estilo TV» pulsando un botón durante los saltos, para observar con más detalle las piruetas o para presumir más cómodamente cuando tus amigos te ven jugar... Pero aparte de eso, no encontrarás aquí novedades nada sorprendentes. Las mismas opciones mecánicas de siempre, los mismos saltos inverosímiles de siempre, los enemi-

«Offroad Fury tiene un poco de todo, no podemos quejarnos»

gos imbatibles de siempre... Aunque quizá lo más grave sea esa manía que ahora les ha dado a todos los desarrolladores de juegos relacionados con deportes de riesgo: ¡no hay cámara en primera persona! ¿Por qué? ¿Quién ha decidido que la cámara subjetiva ha pasado de moda?

Offroad Fury es un juego bonito, suave y largo, pero no especialmente profundo, realista ni divertido. La banda sonora anima un poco la cosa, con gente como Alice in Chains o Soundgarden, pero una buena BSO no hace milagros con la jugabilidad...

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA
PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Suaves y detallados, pero mejorables

■ JUGABILIDAD 7
Fácil de manejar, como todos...

■ ADICTIVIDAD 6
¿Y la cámara subjetiva?

CONCLUSIÓN
Haría las delicias de cualquier usuario de PC, pero los consoleros buscamos algo más que texturas bonitas.

7

CARACTERÍSTICAS • Diversos modos de juego • Estilos de competición muy diferentes • Hasta 60 piruetas distintas...



PLAYSTATION 2

Reviews



DATOS



DISPONIBLE **SÍ**

PRECIO **9.900**

DISTRIBUIDOR **SONY**

DESARROLLADOR
POLYPHONY DIGITAL

RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**

IDIOMA **CASTELLANO**

JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: Gran Turismo 2

PSMag 38, 9/10

Con más coches, pero no tan increíble como esto.

PS2: Las 24 Horas de

Le Mans *PSMag* 50, 8/10

No está mal, pero después de ver GT3...

CARACTERÍSTICAS • Modos Gran Turismo y Arcade, como siempre, y enormes, también como siempre • ¡Los mejores coches del mundo! Incluidas algunas novedades tan bestiales como el nuevo Viper



Viejas glorias. En un juego así, no podían faltar clásicos como el Mustang Shelby Cobra



Eventos y campeonatos. Cada campeonato o torneo exige unas determinadas características mecánicas a tu coche



¿Lotus? Aunque veas aquí los mismos coches que en *Lotus Challenge*, no te costará notar la diferencia entre ambos juegos...



Lluvia. En otros juegos, las carreras sobre mojado son un incordio. Aquí, las adorarás



Efectos. Polyphony ha añadido unos cuantos efectos especiales a las repeticiones que te dejarán perplejo



Luces. Por si no te has dado cuenta, parecen reales

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

El juego de carreras de coches definitivo ya está en las tiendas, ¡al fin!



Con Gran Turismo 3 nos enfrentamos a dos cosas muy distintas al mismo tiempo. Por un lado, al mejor juego de

PS2 hasta la fecha; y por otro lado... a la peor conversión que jamás se ha hecho de un juego NTSC al formato PAL. Nos sentimos absolutamente incapaces de entender semejante desastre. Pese a todo, la versión PAL de *GT3* continúa siendo el mejor juego que ha salido en nuestro mercado para PS2 hasta la fecha.

No sería justo puntuar un juego PAL comparándolo con su versión japonesa o americana, claro. Se supone que tenemos que puntuar cada juego basándonos en su competencia y su calidad propia. Visto así, *GT3* es alucinante: tiene mejor aspecto que ningún otro juego de carreras de PS2, es más rápido y realista que los demás, y cuenta con modos, opciones y atractivos propios prácticamente incontables. ¡*GT3* es un juego de 10/10 en

todos los aspectos! Pero lo de las diferencias entre versiones no es la primera vez que pasa. Seguramente, ya has visto otras veces algo parecido a lo que te estamos describiendo. El *TTT* japonés era más definido y rápido que el PAL; el *Gran Turismo* original era mucho más rápido en NTSC que la versión europea, etc. Pero en *GT3*, las diferencias entre ambas versiones no son simplemente «importantes». Y la

«GT3 es alucinante: tiene mejor aspecto que ningún otro juego de carreras de PS2»



Para coleccionistas. No falta ninguno de tus coches preferidos...



PLAYSTATION 2

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

REPETICIONES

Los *replays* de GT3 te ofrecen muchas posibilidades: ver la carrera para estudiar tus movimientos y acciones o las de tus adversarios; verla sólo para divertirse, como si fuese una retransmisión televisada; ver la carrera en forma de vídeo musical interactivo... ¡Pruébalo todo!

O, si prefieres que la consola te enseñe lo que es capaz de hacer, entra en la Previsualización de una carrera cualquiera y deja que ella lo haga todo sola. Tu PS2 tomará dicha carrera como base, y realizará con ella una especie de vídeo musical, intercalando efectos visuales al compás de la música... ¡Es increíble!



El efecto *blur* queda de miedo de vez en cuando, en planos alejados



El filtro en tonos azules es una pasada, ¿verdad?



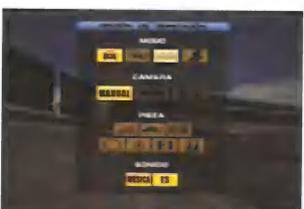
De vez en cuando, un plano en blanco y negro no está de más



En blanco y negro, pero con el contraste aumentado, ¿qué tal?



Los contrapicados con la cámara inclinada también tienen su encanto, sí



Desde el menú de la repetición podrás modificarlo prácticamente todo



A veces, la CPU elige la cámara subjetiva también



Filtros rojos con contraste al máximo. La consola elige este efecto para los compases contundentes de la música



La disminución del color o del contraste también son efectos preciosos, especialmente en carreras nocturnas



¿Y qué tal regresar a la realidad de vez en cuando, sin filtros ni efectos de ningún tipo?



Rebufo. Nada como tomar la aspiración de otro coche a 331 kilómetros por hora...



Rallies: Polyphony ha trabajado mucho en el realismo de la conducción sobre tierra, también



Menú: El sistema de menús del modo GT se ha simplificado y ordenado un poco



Aceleración. Es importante que aprendas a acelerar analógicamente para ciertas curvas



Polvo. La suciedad que desprenden los neumáticos es muy real

«Cuenta con modos, opciones y atractivos propios casi incontables.»

razón para ello es fácil de entender: el GT3 japonés o americano parece real, se puede confundir con la realidad en determinados momentos; eso no te pasará jamás con el juego PAL. La iluminación es fabulosa, pero nunca te cabrá la menor duda de que se trata de un juego. Los colores y efectos son una pasada, pero sólo una pasada para tratarse de un juego. Los coches son espectaculares, pero en el juego PAL parecen más de plástico que de metal...



ESCENARIOS

Si los coches de GT3 te parecen impresionantes, los circuitos te dejarán boquiabierto... No te pierdas ni un detalle, ni una ventana, ni una farola, ni una señal...



Las calles mojadas de Tokio son inmejorables, ¿no crees?



En lo alto de ese edificio pone «Sony», ¿serán sus oficinas de Tokio?



El sol asoma intermitente entre edificios, árboles, puentes y autopistas elevadas...



Las farolas, en GT3, también parecen reales. Su luz se refleja sobre coches y suelo, claro



Sólo la estructura metálica de ese edificio tiene más polígonos que GT y GT2 juntos...



Si te impresionaron los circuitos americanos en GT2, estos te producirán un paro cardíaco

CARNETS

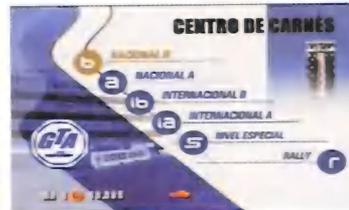
Si pudiste escuchar las bandas sonoras de las diferentes versiones de GT2, recordarás que no eran nada del otro mundo. La canción original de *Gran Turismo* se ha convertido en algo así como «el himno de la serie» en Japón. Los tres GT han tenido la misma canción en la secuencia de introducción, porque es sencillamente ideal. En GT2, los desarrolladores decidieron que los japoneses se habían equivocado con los gustos europeos. Y con GT3, han pensado que los japoneses se han equivocado más todavía. ¿Resultado? Una canción introductoria —en el juego PAL— que no nos convence en absoluto: inadecuada, demasiado larga y acompañando un vídeo erróneo con clips que nada tienen que ver con los geniales cortes nipones originales. Ni siquiera la intro se salva del «apaño» europeo, ya ves.

A la música del resto del juego le sucede algo parecido. Por alguna extraña razón, el tema de Lenny Kravitz, *Are You Gonna Go My Way?* ha desaparecido. ¿Y qué ha sucedido con las licencias que Sony anunció hace tiempo de grupos exclusivos para la versión europea del juego? Judas Priest, The Cult, Methods of Mayhem, Jimi Hendrix... Te gustan todos ellos, ¿verdad? ¡Pues

Aunque para las más fáciles no necesitas más que un coche, para los torneos y campeonatos importantes te hará falta sacarte algún carnet (más o menos difícil según la dificultad de la carrera en la que quieras participar). Como siempre, para obtener un carnet deberás superar ciertas pruebas en un tiempo límite.



Te suena este menú, ¿verdad? ¡Venga, inténtalo!



El Nacional B es el carnet más fácil; el de Nivel Especial, el más difícil



Si tienes dudas sobre cómo se hace, entra en la opción «demo» para ver cómo lo hace la CPU. Y aprende



Cada prueba se desarrolla en un tramo específico de un circuito determinado



También necesitarás un carnet de Rally para las carreras sobre tierra...



...y no creas que el carnet de Rally es el más fácil, ni mucho menos



PLAYSTATION 2

GRAN TURISMO 3 A-SPEC



Sol. Éste es el sol más impresionante que has visto nunca en un juego



no hay ni rastro de ellos! En lugar de toda esa gente, el juego PAL se ha quedado con los grupos más desconocidos de la versión japonesa y ha añadido alguna que otra canción de segunda categoría (con un aire más europeo, eso sí).

¡Ah, por cierto! Si, además de la música, has leído algo en Internet sobre la inclusión de coches exclusivos para el juego PAL, olvídale también. Lo del Lamborghini Diablo ha resultado ser un sólo rumor. Nada. Aquí están los mismos coches que en el juego japonés, nada

TALLER VIRTUAL

Como en GT y GT2, las modificaciones mecánicas son el pan de cada día en GT3, si quieres mantener tu coche a la altura de tus adversarios. Presta atención a los precios de las piezas y, si te queda pasta, cambia el aceite cada 10.000 kilómetros. Por supuesto, también puedes lavar el coche y cambiarle las llantas por otras más a tu gusto.



Cada tipo de modificación suele tener varios niveles de calidad y precio posibles



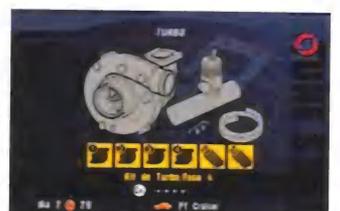
Si aumentas mucho la potencia original del coche, mejora también la suspensión y las barras estabilizadoras



Los cambios en la transmisión no aumentan mucho la potencia, pero ofrecen cambios de marcha más enérgicos



Un cambio de aceite nunca viene mal, deberías saberlo



Añádele un turbo a tu motor —si el coche lo permite, depende del modelo—, y verás qué diferencia...



¿Qué llantas van mejor con tu personalidad? Hay muchas para elegir



VEREDICTO

PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8

La conversión PAL podría ser mejor...

■ JUGABILIDAD 10

Todo es perfecto en GT3, aparte de la conversión

■ ADICTIVIDAD 10

Necesitarás años para cansarte de un juego así

CONCLUSIÓN

Que conste que puntuamos la versión PAL de GT3 respecto a los demás juegos de PS2 actuales

10



Esta tecnología no le iría nada mal a los colegiados de carne y hueso

Pero, ¿cómo se le ha ocurrido a ese chaval intentar partirse la espalda desde esta distancia?



INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER

ILS o como quedarse a las puertas de la gloria

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
 PRECIO **9.900**
 DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
 DESARROLLADOR **TAITO**
 RESTRICCIÓN DE EDAD **TP**
 IDIOMA **CASTELLANO**
 JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: ISS PRO EVOLUTION 2 (PSMag52 10/10)
 El mejor juego de fútbol en cualquier plataforma.
PS2: ISS (PSMag49 7/10) o FIFA (PSMag49 7/10)
 El que tú prefieras, los dos son excelentes juegos.



Poco después de su nacimiento en nuestro país, PS2 ya contaba con los dos máximos exponentes del fútbol poligonal. FIFA 2001 e ISS cubren de sobra cualquier ansia futbolística que pueda tener un poseedor de esta consola.

Los únicos que se podían sentir poco atraídos por uno de estos dos títulos son los amantes del estilo arcade puro y duro. Esperábamos de Taito que, con *International League Soccer*, ese pequeño hueco quedara bien cubierto. Por desgracia no ha sido del todo como pensábamos.

Taito ha metido dos juegos en uno. Puedes jugar a ILS como si del mismo ISS se tratara (los controles

La introducción a cada partida ofrece la posibilidad de disfrutar de los excelentes gráficos de este juego



son calcaditos), aunque no esperes la soberbia jugabilidad del título de Konami. Si optas por jugar en modo arcade, te vas a encontrar un juego con puntuación por jugadas, tiros especiales y la posibilidad de incrementar las habilidades de los integrantes de tu equipo.

¿Y el resultado de todo esto? Pues ni carne ni pescado. No es, ni de lejos, el mejor simulador y tampoco acaba de cumplir como arcade. ILS es un buen juego de fútbol, entretenido, espectacular y con unos gráficos dignos de mención, pero no parece una gran opción cuando en la misma estantería puedes encontrar a los dos clásicos ya citados.

Los principales impedimentos que posee este juego para estar al mismo nivel son, principalmente, los defectos en el control. Hay animaciones realmente muy poco logradas y mal integradas que restan muchos puntos al espectáculo visual que suponen los juegos de PS2. Esto, unido a la lentitud con que reaccionan los jugadores hace que elaborar una

«Con unos retoques en la jugabilidad este juego podría estar casi al nivel de ISS»

buen jugada de ataque sea toda una odisea. El juego tiene todas las opciones que esperas encontrar, copas, torneos, ligas, niveles de dificultad y hasta puedes cambiar los extraños, pero divertidos nombres que tienen los jugadores. Que los nombres de los jugadores sean juegos de palabras parecidos a los originales es una cosa a la que ya estamos acostumbrados con ISS, por lo que no supone un gran inconveniente. Que los menús sean muy feos y realmente parezcan de PSone tampoco. Incluso podemos decir que los inconvenientes que supone el extraño comportamiento de la cámara no nos importan mucho. Pero lo que no se puede pasar por alto en un título es la jugabilidad y, en este aspecto, ILS no es un gran juego. Y grandes juegos son lo que queremos para esta superconsola que es la PS2.

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA
PlayStation Magazine

■ **GRÁFICOS 5**
 Excelentes gráficos mal animados.

■ **JUGABILIDAD 6**
 Si los jugadores respondieran a tiempo tendría una nota excelente

■ **ADICTIVIDAD 8**
 Si no pruebas FIFA o ISS

CONCLUSIÓN
 Un buen juego de fútbol con una competencia demasiado dura. No está a la altura

7
 10

CARACTERÍSTICAS - Un control defectuoso que lo aleja de los sagrados ISS y FIFA - El modelado de personajes y escenarios es excelente



Los combates transcurren en escenarios 3D enormes y están repletos de detalles. Te encantarán



La distancia. Es fundamental prestar atención a la distancia entre los mechs, para calcular la puntería o elegir el tipo de arma



Humanos. El apoyo de los comandos humanos durante el combate es esencial a partir del tercer nivel del juego

RING OF RED

Konami anima un poco la historia de Japón

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 9.990
 DISTRIBUIDOR KONAMI
 DESARROLLADOR KCE STUDIOS / KONAMI
 RESTRICCIÓN DE EDAD +18
 IDIOMA MANUAL EN CASTELLANO
 JUGADORES UNO

ALTERNATIVAS

PS1: *Front Mission 3* (PSMag44, 9/10)
 Muy parecido, aunque algo más profundo

PS2: *Robot Warlords* (Preview en PSMags 1)
 Un primo hermano



Sabemos que las comparaciones, además de odiosas, son inevitables. Pero *Ring of Red* tiene demasiadas cosas en común con *Robot Warlords* y la serie *Front Mission*

como para pasarlas por alto. Sin embargo, el argumento de *RoR* es muy diferente: éste es —atención— el primer simulador de mechs ambientado en un pasado histórico real. Los chicos de Konami ya no saben de dónde sacar ideas...

Según Konami, a mediados de los años sesenta terminó la Segunda Guerra Mundial y Japón quedó dividido en dos mitades: el norte fue dominado por los republicanos; y el sur, por los buenos, los demó-



El tiempo. Al anochecer, la visibilidad disminuye y aparecen nuevas complicaciones. Quien mejor ve, mejor apunta...

cratas. Durante la II GM, los japoneses perfeccionaron la fabricación de toda clase de mechs con la ayuda de las tecnologías alemana y americana. Ahora —o sea, a mediados de los sesenta—, las dos mitades de Japón se disputan la nación a golpe de mech.

La secuencia introductoria del juego es una buena forma de «adaptarse» al entorno semi-histórico de *Ring of Red*: videos reales en blanco y negro de la II GM, con mechs generados por ordenador e insertados con total realismo. ¡De verdad parece que esos bichejos de seis toneladas caminan entre tanques y soldados alemanes! Bravo. Aunque, curiosamente, después de todos estos datos te das cuenta de que *RoR* tiene cosas bastante más interesantes que su argumento (que, por cierto, termina resultando excesivamente recargado y totalmente prescindible).

La mecánica de juego consta de tres partes: menú principal (donde seleccionas batallones, estudias la misión, etc.); mapa de la región (donde mueves a tus

«Todas las batallas son de uno contra uno: mech contra mech»

unidades por un entorno cuadrículado, como en la mayoría de juegos de mechs; y el escenario de combate (el alma del juego). La verdad es que las dos primeras partes no tienen prácticamente nada que no hayas visto. En cambio, los combates son otra cosa...

Todas las batallas son de uno contra uno: un mech contra otro. Pero cada uno va acompañado por un par de pelotones de soldados humanos. Cada mech cuenta con unas características, armas y habilidades propias, al igual que sus pelotones de soldados. Combinando la distancia hasta el enemigo, los ataques y acciones de los humanos, etc., deberás destruir al mech contrario antes de que se acabe el tiempo. Bueno, éste es un resumen infame de cómo funcionan los combates, pero es que no crearás lo geniales que pueden llegar a ser hasta verlos con tus ojos.

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8

Las escenas de combate son fantásticas

■ JUGABILIDAD 7

Faltan posibilidades de movimiento...

■ ADICTIVIDAD 8

Es difícil cansarse de él

CONCLUSIÓN

Le falta el ritmo de *Robot Warlords*, la profundidad de *Front Mission 3* y un modo para dos jugadores.

8



Pechos. Las enemigas del juego tienen pechos inmunes. Debes tirarles de las coletas para acabar con ellas

19 pts



Jefes. No todos los jefes son tan guapos y detallados como éste...

20 pts



Puertas. Sirven para entrar y salir de los niveles, ábrelas con la mano



Menú. El menú principal parece pintado a mano, a carboncillo. Un efecto simpático, pero algo mareante



20 pts

FREAK OUT

Todo está al alcance de tu mano

DATOS



DISPONIBLE SÍ
PRECIO 9.990
DISTRIBUIDOR VIRGIN
DESARROLLADOR TREASURE / CONSPIRACY ENTERTAINMENT
RESTRICCIÓN DE EDAD N/D
IDIOMA N/D
JUGADORES UNO

ALTERNATIVAS

PS1: *Jumping Flash 2* (PSMag7, 8/10)
Igual de alocado, pero más jugable

PS2: *Kuri Kuri Mix* (PSMag54, 7/10)
Casi tan loco como *Freak Out*...



La cantidad de chistes malos que se pueden hacer ante un juego como éste, no tiene límites. ¿Cómo podríamos explicarte de qué va *Freak Out*? Es demasiado disparatado como para explicarlo con palabras, pero podemos intentarlo...

Bien, veamos: tú tienes un personaje, como en la mayoría de juegos de aventuras y plataformas, y este personaje se controla con el *stick* analógico izquierdo del DualShock2. Hasta aquí está claro, ¿verdad? Sin embargo, este personaje tiene una mano, dotada de un brazo largo y muy elástico. Una mano enorme con la que puedes agarrar cosas. Cualquier cosa. Y tirar de ella. Una mano que se controla independientemente del personaje, con el *stick* derecho del DualShock2. Raro, ¿no? Pero más raro aún es el resto del juego: el mundo de *Freak Out* está lleno de mundos distintos, todos repletos de enemigos. O, mejor dicho, enemigas. Chicas. Jóvenes y simpáticas chicas dotadas de un..., unas..., unos... pechos enormes. Gigantescos. Tan grandes, que lo único que se ve de estas muchachas cuando están de frente son sus piecitos. Tendrás que verlas de espaldas para encontrar el resto de su cuerpo. ¿Y en qué consiste el juego? ¡Eso es lo mejor! ¡Tienes que librarte de

estas chicas! Sólo tienes que tirarles de las coletas para eliminarlas y obtener puntos. Ellas se defenderán empujándote con sus pechos, por supuesto, pero tú cuentas con el enorme, largo, elástico y fuerte brazo de la ley. Colócate junto a una de estas chicas, alarga la mano y agarra sus coletas para tirar con fuerza y soltarlas, eliminando a la muchacha. Después, repite el proceso infinidad de veces, con todas las demás.

Por supuesto, tu mano sirve para más cosas. Puedes agarrar a las chicas de sus enormes pechos para hacerlas bajar de plataformas elevadas, o sujetar cosas, o abrir puertas... Si necesitas alcanzar un piso más alto o una plataforma alejada, puedes alargar el brazo para alcanzar un árbol—o una farola, o lo que sea—y usar tu larga mano como catapulta para alcanzar el lugar deseado. También puedes tirar de

«Cuentas con el enorme, largo, elástico y fuerte brazo de la ley»

un determinado punto del suelo, como si todo fuera de goma, para mover elementos del escenario o modificar la trayectoria de un personaje, etc. ¡Puedes agarrar cualquier cosa! El motor gráfico de *Freak Out* es tan interactivo que te permite estirar cualquier elemento del escenario.

Si, controlar al personaje con un *stick* y la mano con otro es algo complicado al principio, pero te acostumbrarás. Sólo lo pasarás un poco peor cuando te enfrentes a los jefes—a quienes hay que estirar de partes específicas para hacerles daño—, pero también son bastante fáciles de eliminar. ¿A qué esperas para enfrentarte al juego más raro de PS2 hasta la fecha?

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine

■ **GRÁFICOS 7**
Simples, pero resultones

■ **JUGABILIDAD 7**
El sistema de control tiene su gracia

■ **ADICTIVIDAD 6**
Niveles cortos, jefes fáciles

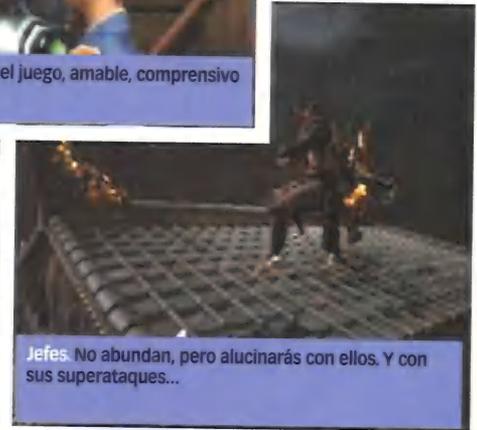
CONCLUSIÓN
Con una cámara mejor y unos gráficos más espectaculares, *Freak Out* podría haber dado mucho más de sí.

7
10

CARACTERÍSTICAS • Un *stick* controla al personaje • Otro *stick* controla su mano • Las enemigas no controlan sus pechos...



Sannosuke. El prota del juego, amable, comprensivo y atento con todos



Jefes. No abundan, pero alucinarás con ellos. Y con sus superataques...

ONIMUSHA WARLORDS

¿Pensabas que no existía el *gore* en el Japón medieval?

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO **10.990**
 DISTRIBUIDOR **EA**
 DESARROLLADOR **CAPCOM**
 RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
 IDIOMA
MANUAL EN CASTELLANO
 JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Resident Evil 3: Nemesis*
PSMag39, 8/10
 Igual, pero en plan moderno. ¿No lo conoces?

PS2: *Extermination*
PSMag54, 6/10
 Un bodrio insoportable, puedes perdértelo si quieres



Todo el mundo coincide en que *Onimusha* es, probablemente, el mejor juego de acción que ha aparecido hasta el momento para PS2. Puede que sea verdad, pero eso no sería una afirmación muy reveladora... ¿Es que hay algún otro juego de acción para PS2 que merezca mínimamente la pena? *Oni*, *Extermination* y compañía no llegaban siquiera a ser juegos de segunda categoría, es lógico que *Onimusha* sea el mejor de todos.

Para valorar correctamente el juego de terror medieval de Capcom deberíamos compararlo con las grandes joyas de PSone, especialmente con las

de Capcom. Porque, no te engañes, aparte de la época, los escenarios y la ropa de los personajes, éste es un *Resident Evil* en todos los sentidos. Dos personajes jugables —aunque aquí no puedes elegirlos, sino que se van alternando a medida que avanza el argumento del juego—; escenarios en 2D prrenderizados con personajes poligonales; muertos vivientes por todas partes con los que decorar las paredes y suelos; puzzles aparentemente imposibles la primera vez que los ves... Lamentablemente, *Onimusha* también se parece a la serie estrella de Capcom en su longitud: es bastante corto. Y, una vez que te lo has pasado, los minijuegos extra no son lo suficientemente profundos para continuar jugando, de modo que toda la calidad de *Onimusha* se reduce a

cero pasados dos o tres días de placer y diversión sin límites. ¿Por qué no es tan largo como *Code Veronica*, al menos? ¿Por qué Capcom no ha incluido un modo de lucha secreto o algo así, teniendo personajes tan geniales para pelear? En fin, esperaremos *Onimusha 2*, a ver si es más completo...

Los puzzles aquí tampoco son tan abundantes como en la serie *RE*, a decir verdad. Igual de geniales y difíciles, pero pocos. Como los jefes. O como la variedad de enemigos... ¿Es que todo sabe a poco en *Onimusha*? No, es que todo lo que tiene es tan genial, que siempre quieres más. Pero eso no significa que *Onimusha* tenga grandes fallos o que pueda decepcionar a alguien.

Sannosuke, el protagonista masculino, es casi un clon del fabuloso Mitsurugi, de *Soul Calibur*. Su animación, los combos posibles, la evolución de las magias a medida que subes de nivel con las almas absorbidas de tus enemigos... Es genial, te encantará la mecánica de juego. Desde casi el principio del juego cuentas con una especie de «ojo recolector de espíritus». Cuando acabas con un enemigo, puedes absorber su alma pulsando Círculo. Las almas se van acumulando en una barra de energía y, después, puedes «invertirlas» como si fueran dinero, para mejorar tus armas, ítems, etc.



Puzzles. Hay pocos en todo el juego, pero ¡son geniales! Te encantará morir en ellos...

«A pesar de las muchas diferencias, éste es un RE en todos los sentidos»

CARACTERÍSTICAS • Cientos de zombis medievales para hacer carne picada • Dos personajes diferentes que se alternan a lo largo del juego • Armas muy diferentes y variadas



Final. Si logras llegar al jefe final del juego, confórmate. No esperes vencerle...



Almas. Atrae las almas de tus enemigos con el ojo de tu espada para adquirir su poder



Puertas. El sistema de sellos de colores en las puertas cerradas es muy original



Escenarios. Tendrás que pasar varias veces por todas partes, aunque los escenarios no siempre serán iguales...

BICHEJOS

Hay toda una fauna de bestias inmundas en *Onimusha*. Necesitaríamos mucho espacio para hablarte de todas ellas, así que aquí tienes algunas de las más... «curiosas»



Estos gigantes con cuernos usan hachas para aplastarte contra el suelo. La longitud de sus brazos y armas son todo un problema a la hora de acercarse a ellos...



Por ahí pululan numerosos ninjas vestidos de azul. Recuerdan a Voldo, el malo de *Soul Calibur*, aunque éstos son aún más pesados...



Los guerreros de armaduras rojas son terriblemente altos, fuertes, apuestos, duros...



Nada como un grupo de esqueletos con algo de carne para decorar el escenario de rojo. ¿De dónde saldrá tanto bicho? ¿Dónde comprarán todos esos trajes y gorros iguales?



Del mismo modo, en el juego abundan las puertas cerradas. Pero aquí, aparte de las llaves, estatuillas y símbolos de todos los *RE*, necesarios para abrirlas, también hay algo así como «sellos mágicos». Los sellos pueden ser de niveles y materias diferentes, y deberás conseguir determinados orbes y alcanzar ciertos niveles de poder en cada materia para abrir los sellos que vayas encontrando. No te preocupes, que no es tan complicado como suena... En general, *Onimusha* ofrece una mecánica de juego y un sistema de control —principalmente basado

en las peleas con espada, lanza o cuchillo— lo suficientemente novedosos como para justificar su existencia. No se diferencia tanto de *RE* como quizás debería, y se echan en falta la tridimensionalidad y la durabilidad de *Code Veronica*, pero no deberías perdértelo. Sólo por ver la secuencia de vídeo introductoria, o la del final del juego, ya valdría la pena gastarse los ahorros de un mes... ¡Qué de violencia gratuita! ¡Parece real! ¿Recuerdas la batalla con la que empieza *Dracula*, de Coppola? Pues eso era una piltrafilla cinematográfica comparado con esto.

PlayStation Magazine

■ **GRÁFICOS 8**
Espectaculares fondos renderizados

■ **JUGABILIDAD 8**
Control y armas sublimes

■ **ADICTIVIDAD 6**
Es endemoniadamente corto...

CONCLUSIÓN
No es como *RE Code: Veronica*, pero sí supera a los demás *RE* en casi todos los aspectos.





Textos. Puedes poner textos en pantalla, es lo más interactivo del juego...

Modern Groove Ministry of Sound EDICIÓN

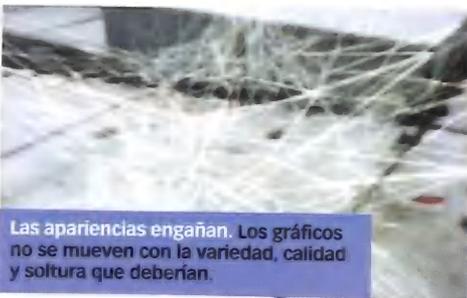
DJ BICE



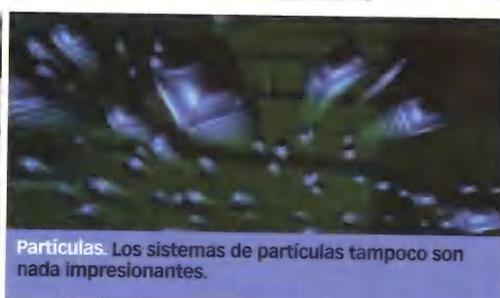
Tall Paul

TALL PAUL
GATE PAUL NEWARK
BOEN: 1971
CROS: UK
STYLE: THE BEST OF
HOUSE PROGRESSIVE
AND TRANCE
DJ TAG BICE 1997

Son reales, aunque no los conozcas. Y famosos, aunque no los conozcas.



Las apariencias engañan. Los gráficos no se mueven con la variedad, calidad y soltura que deberían.



Partículas. Los sistemas de partículas tampoco son nada impresionantes.



MINISTRY OF SOUND

¿Pero esto es un juego o no? Pues es que... Es «algo parecido»

DATOS



DISPONIBLE SÍ
PRECIO 4.995
DISTRIBUIDOR UBI SOFT
DESARROLLADOR
MODERN GROOVE ENTERTAINMENT
RESTRICCIÓN DE EDAD NO
IDIOMA MANUAL EN CASTELLANO
JUGADORES UNO

ALTERNATIVAS

PS1: *Music* (PSMag19, 7/10)

No permitía editar videos, pero daba igual...

PS2: *MTV Music Generator 2* (PSMag54, 8/10)

Más completo que *Music* y *Ministry of Sound* juntos



Si te costó aceptar como «juego» cosas como *Music* o *Music 2*, ahora lo vas a pasar realmente mal... Al fin y al cabo, *Music* y compañía te permitían componer canciones y sonidos, mezclas propias. Puede que eso no te parezca «jugar», pero en cierto modo la interactividad que se establecía entre el jugador, la música, el CD y la consola era real, demostrable. Por una vez, queda claro que las palabras «software interactivo» y «juego» no significan lo mismo. Lo que harás con *Ministry of Sound* es algo muy diferente a «jugar». Podríamos llamarlo «disfrutar algo de música de una forma nueva», pero no «jugar».

Y es que, en contra de toda lógica, *Ministry of Sound* no es un editor de música, sino de videos. O «pseudovideos», interactivos. Un DVD lleno de canciones de DJ famosos en el Reino Unido —no te sonará ninguna canción, claro—, con un editor de videos similar al de *MTV Music Generator 2*. ¡Sí, has leído bien, esto es SÓLO un editor de videos, nada más! Aunque hay más cosas que te decepcionarán de *Ministry of Sound*, además de la imposibilidad de componer sonidos. Cualquiera pensaría que, dado que sólo se pueden editar videos, las posibilidades

para hacerlo serán geniales e infinitas. Pero no. Por una vez, vamos a decir algo que jamás habíamos dicho de un juego: no te fíes de las imágenes que ves en esta página porque, en movimiento, la sensación es INFERIOR. Un motor gráfico bastante mediano, capaz de animar elementos 2D y 3D, pero con muchas menos variaciones de las que cabría esperar. La inclusión de pequeños clips de video no es una novedad particularmente deslumbrante, y la supuesta interactividad de las imágenes con el ritmo de la música es algo bastante discutible. Es verdad que, con las canciones más animadas, las imágenes parecen moverse al ritmo de la música, pero... ¡también se mueven, prácticamente igual, cuando no hay música! Y, con las canciones más «tranquilas» o de ritmo más suave, hay combinaciones de efectos que ni siquiera se mueven en la pantalla. A *Ministry*

of *Sound* le falta bastante para ser un software totalmente interactivo... Y, lamentablemente, hay cosas peores, como el hecho de que... no puedes usar tus discos de música preferidos para editar videos sobre ellos, ¡sólo puedes «jugar» con las canciones incluidas en el propio DVD del juego! ¡Pero si hasta el editor de la Demo1 que venía con las primeras PlayStation de hace siglos te permite usar tus propios discos!

«Ministry of Sound no es un editor de música, sino de videos»

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine

■ GRÁFICOS 6

Muy inferiores a las posibilidades de la máquina

■ JUGABILIDAD 0

No existe nada parecido aquí

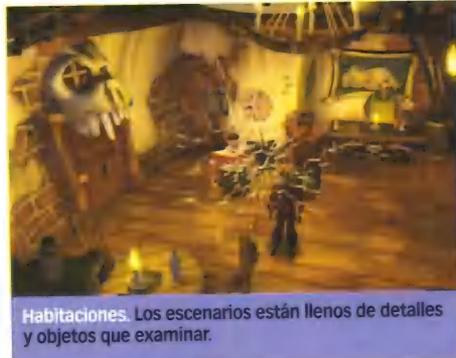
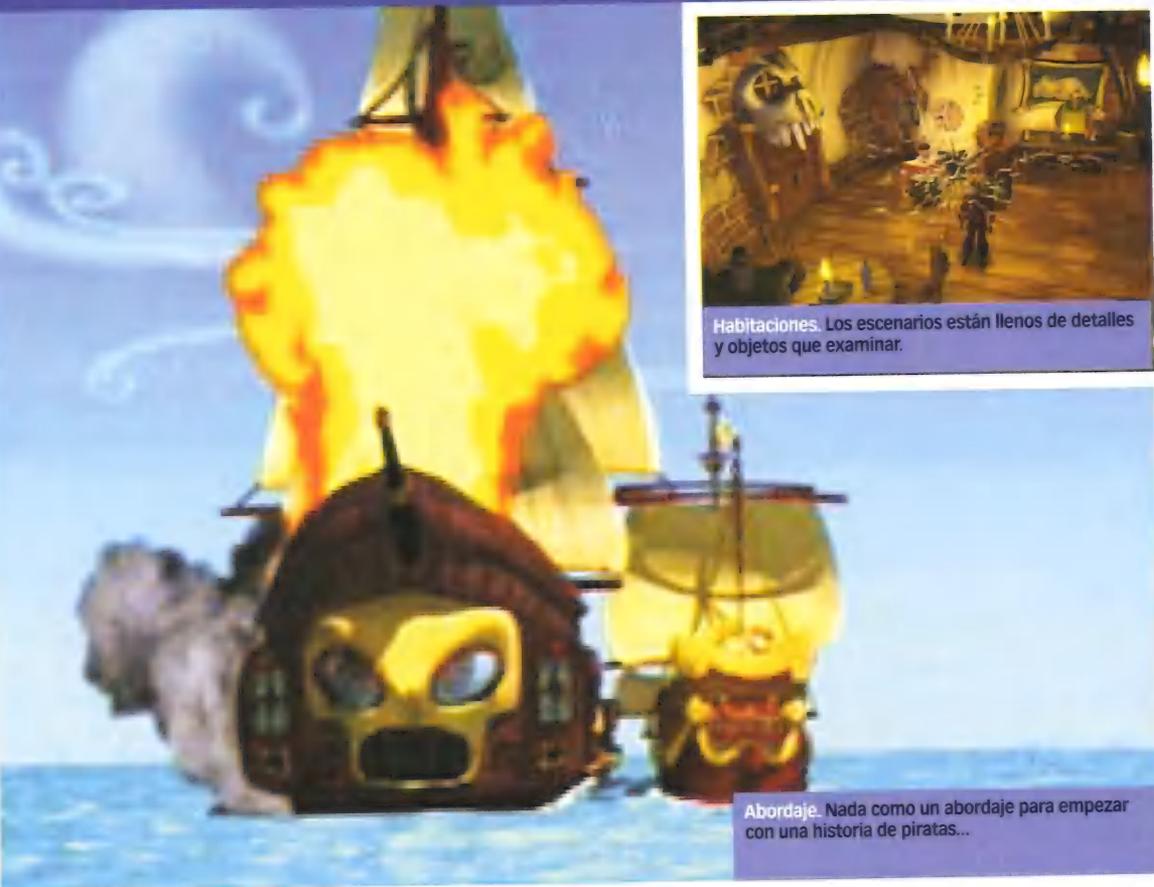
■ ADICTIVIDAD 7

Ideal para discotecas

CONCLUSIÓN

Si al menos pudieses usar tus propios discos..., o componer sonidos..., o si tuviese un motor gráfico potentísimo...

5



Habitaciones. Los escenarios están llenos de detalles y objetos que examinar.



Gráficos. Los personajes en 3D se mueven con naturalidad por los fondos 2D.



Abordaje. Nada como un abordaje para empezar con una historia de piratas...

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

¡Una aventura gráfica para PS2. No puedes perdértelo!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
 PRECIO **10.390**
 DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
 DESARROLLADOR **LUCAS-ARTS**
 RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
 IDIOMA **CASTELLANO**
 JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: BROKEN SWORD 2 (PSMag13, 9/10)

Otra aventura gráfica indispensable

PS2: No hay más aventuras gráficas para PS2 por el momento.



Aunque no hayas jugado a nada que se llame así en PSone o PS2, seguro que las palabras «*Monkey Island*» te suenan una barbaridad.

No es para menos. *Monkey Island* es, sin lugar a dudas, la serie de aventuras gráficas más famosa y de mayor éxito de la historia, gracias a la genialidad de sus creadores —LucasArts, los más grandes en este género— y su desternillante sentido del humor. Sí, los dos *Broken Sword* estaban muy bien, pero... no eran de la factoría Lucas.

Hace algún tiempo, LucasArts volvió a dar en el clavo con *Grim Fandango*, otra aventura gráfica que revolucionó el mundo; y hace aproximadamente un año, *La Fuga de Monkey Island* salió para PC. Ahora, éste *MI* sale para PS2 (saltándose todos los juegos anteriores con un breve resumen al comienzo, en una secuencia de vídeo explicativa). Así pues, en *La Fuga de Monkey Island*, el protagonista de la serie ya está casado. Recién casado, con la chica del juego anterior, y de luna de miel por el océano... hasta que son abordados por un barco pirata, al comienzo del juego. Así empiezas a jugar, nada menos: atado a un mástil, sin poder moverte, mientras los piratas asaltan tu barco. Un buen principio. ¿no? Tus opciones son pocas: llamar a un marinero de tu barco, que

está demasiado ocupado luchando contra los piratas; o... darle una patada a una parrilla llena de brasas. Bien, no nos gusta chafarte sorpresas, pero sólo es para que te hagas una idea del particular sentido del humor de *Monkey Island*: cerca de ti hay dos cañones, uno cargado y otro descargado. ¿Cuál es la solución a todos tus problemas? Fácil: después de darle la patada a la parrilla y esparcir en el suelo las brasas, tienes que recoger unas pocas con los pies y tirarlas contra el cañón cargado para disparar, rápidamente, antes de quemarte y tener que soltarlas. Entonces, el cañón cargado se disparará, hundirá el barco pirata que os está abordando, y tus compañe-

«Así empiezas: atado a un mástil, sin poder moverte, mientras los piratas asaltan tu barco»

ros de galeón podrán soltarte y celebrarlo contigo... ¿Qué tal, como principio? Pues así es todo el juego. Una sucesión interminable de acontecimientos disparatados, diálogos graciosísimos en los que a veces tendrás varias opciones para elegir —todo traducido, no temas— y lugares exóticos en los que buscar y examinar toda clase de objetos. ¡Este juego es una joya! Siempre que no te importen los constantes tiempos de carga de este tipo de aventuras, las caminatas de un lado para otro en busca de objetos o personajes, los fondos estáticos, etc. En otras palabras: si te gustó algún *Broken Sword*, el primer *Monkey Island* para PS2 te encantará.

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

■ **GRÁFICOS 9**
 Preciosos, con personajes en 3D

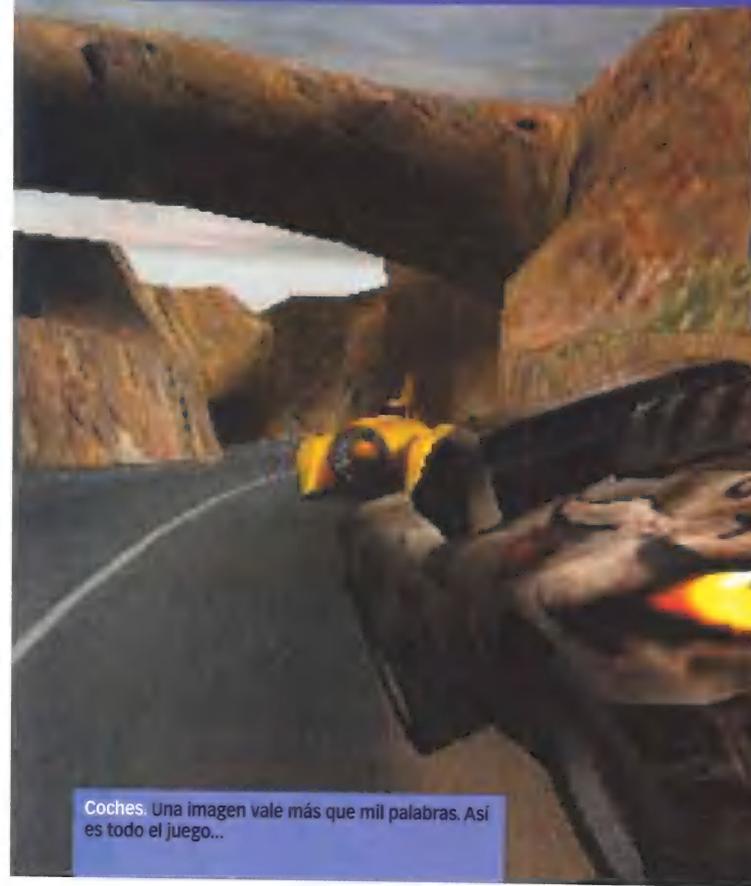
■ **JUGABILIDAD 7**
 Quizá falta algo de acción...

■ **ADICTIVIDAD 8**
 Bastante largo y con puzzles fabulosos.

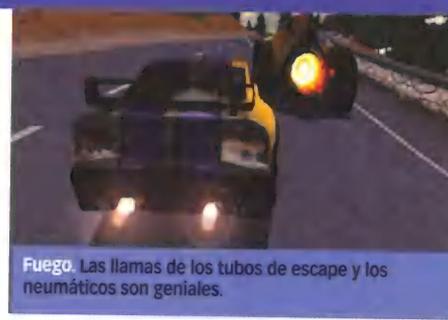
CONCLUSIÓN
 Nada como un *Monkey Island* para inaugurar el género de las aventuras gráficas en PS2. ¡Menudo debut, una aventura de LucasArts, los reyes del género!



CARACTERÍSTICAS • Infinidad de puzzles que superar para avanzar en la historia. • ¡Textos y voces traducidos al castellano!



Coches. Una imagen vale más que mil palabras. Así es todo el juego...



Fuego. Las llamas de los tubos de escape y los neumáticos son geniales.



Pintura. El aspecto de tu coche es importante para intimidar a los demás...



RUMBLE RACING

Con un título así, ¿qué clase de juego esperabas?

DATOS



DISPONIBLE SÍ
PRECIO 10.990
DISTRIBUIDOR EA
DESARROLLADOR EA
RESTRICCIÓN DE EDAD NO
IDIOMA
MANUAL EN CASTELLANO
JUGADORES DE UNO A DOS

ALTERNATIVAS

PS1: *Destruction Derby 2* (PSMag1, 9/10)

Por este juego no pasan los años...

PS2: *Ridge Racer V* (PSMag47, 8/10)

Más pacífico, pero también más divertido



Su título lo dice todo. Igual que se llama *Rumble Racing*, podría llamarse algo así como «*DualShock Speed*». En cualquier caso, tenía que quedar clara la naturaleza del

juego: carreras y colisiones. Más o menos, lo mismo que sugerían otros títulos como *Destruction Derby*, *Twisted Metal*, *Monster Trucks*... Las «carreras de destrucción» son prácticamente un género propio.

Desgraciadamente, *Rumble Racing* no es uno de los mejores exponentes de esta especie de subgénero... Divertido, rapidísimo, bastante variado, etc., pero no tan profundo y trabajado como *DD2* o *Monster Trucks* (los de Psygnosis, claro). *Rumble Racing* se acerca más al estilo de *SCARS*, *Rollcage* e incluso *CART Fury* (preview en PSMag55): acción constante, ítems que recoger por el camino, locuras totalmente inverosímiles, saltos espectaculares, vehículos alocados...



dos... Algo así como *Destruction Derby Raw*, pero en PS2.

Unos cuantos circuitos en paisajes completamente distintos, sembrados de atajos y obstáculos; enemigos que cometen numerosos fallos y no se cortan ni un pelo a la hora de embestirse entre sí; algunos efectos especialmente vistosos, como los neumáticos ardiendo cuando activas un turbo... El juego ideal para un fin de semana en casa con los amiguetes, con bebidas y sin deberes pendientes. Te partirás de risa, tanto si juegas solo como si lo haces en el modo para dos jugadores. La amplia variedad de vehículos de todo tipo alarga mucho la vida del juego, aunque en realidad todos corren prácticamente igual. Poco importa que sea un 4x4 o un deportivo: siempre tendrás la sensación de pilotar un cohete con ruedas poco respetuosas con la gravedad...

En el juego hay un total de 15 circuitos, a los que se suman tres pistas especiales para acrobacias y locuras. A medida que superas pequeños torneos de tres

«Es divertido, superrapidísimo, bastante variado»

carreras en el modo Campeonato, desbloqueas nuevos coches y circuitos, como es habitual. Al final, contarás con nada menos que 35 vehículos, y podrás correr con cada uno en tres niveles de «potencia» distintos (llámalos niveles de dificultad, si quieres). Vamos, que hay juego para rato, si decides insistir. Aunque lo cierto es que te cansarás de él mucho antes de ver todos los circuitos, por culpa de su grave falta de profundidad.

Bien, puede que *Rumble Racing* no cuente con la adictividad y calidad de un *Ridge Racer*. Carece del realismo de un simulador, y ni siquiera es tan purista y difícil como un *Destruction Derby*. ¡Hasta las series *Test Drive* y *Need For Speed* son más realistas! Pero aun así, ¡*Rumble Racing* es divertido! No nos preguntes por qué. Mejor, pruéballo.

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

■ **GRÁFICOS 6**
Rápidos, pero mejorables

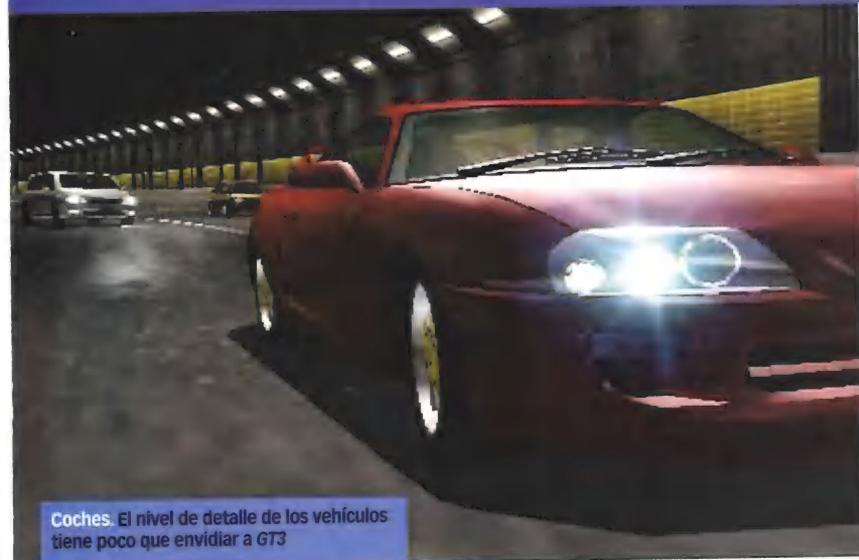
■ **JUGABILIDAD 7**
A pesar de todo, es muy divertido...

■ **ADICTIVIDAD 6**
No hay mucho que exprimir, la verdad

CONCLUSIÓN
Un arcade del montón, en todos los aspectos, aunque te hará pasar un buen rato (si no tienes nada mejor que hacer).



CARACTERÍSTICAS • 15 circuitos distintos y variados, llenos de atajos, en los que hacer tantas locuras como quieras.



Coches. El nivel de detalle de los vehículos tiene poco que envidiar a GT3



Tráfico. El tráfico es lo mejor del juego, siempre en medio...



La noche. Como en *Midnight Club*, los tonos grises de la noche enmarcan todas las carreras



Velocidad. La sensación de velocidad es insuficiente, a causa de lo ancho de las autopistas



TOKYO XTREME RACER ZERO

La fiebre de las ciudades reales podía pasar por alto las autopistas de Tokio

DATOS



DISPONIBLE SÍ
 PRECIO 10.495
 DISTRIBUIDOR UBI SOFT
 DESARROLLADOR GENKI / CRAVE ENTERTAINMENT
 RESTRICCIÓN DE EDAD N/D
 IDIOMA N/D
 JUGADORES DE UNO A DOS
ALTERNATIVAS
PS1: *Tokyo Highway Battle* (PSMag 7, 7/10)
 ¿Pensabas que no había más juegos de carreras ambientados en Tokio?
PS2: *Ridge Racer V* (PSMag 47, 8/10)
 Lo mismo, pero más rápido, bonito, jugable y divertido



Seguro que te suena el título,

¿verdad? Eso es porque *Tokyo Extreme Racer* ya salió para Dreamcast hace bastante tiempo (esto es sólo una conversión para PS2, con pocos retoques nuevos). Lo raro es que para Dreamcast ya salió la segunda parte hace tiempo, y éste no ha llegado a PS2 hasta ahora... ¿por qué? ¡*Tokyo Extreme Racer Zero* habría tenido alguna posibilidad hace muchos meses, pero no ahora!

TERZ se suma a la moda de los juegos de carreras basados en ciudades reales, de los que MSR es el máximo exponente por el momento. *Metropolis Street Racer* y los dos *Tokyo Extreme Racer* para DC; *Driver* y *Driver 2* para PSone; *Midnight Club* y *The Getaway* para PS2; *Midtown Madness* y muchos otros para PC... Las ciudades reales están de moda, de eso no cabe duda. Incluso GT3 cuenta con recreaciones virtuales de Tokio y Mónaco. Pero, como dicen todos estos juegos nada más encender la consola, atención: «las carreras urbanas son ilegales, este juego no se hace responsable de bla, bla, bla...».

Por desgracia, después de jugar a algo como *Tokyo Extreme Racer Zero*, nadie tendría ganas de correr así por las autopistas reales de Tokio: es bastante aburrido... Y no es que los coches de TERZ sean modelos antiguos o poco potentes, ni mucho menos.

¡El más modesto es un Toyota Celica! Los coches no son el problema. El problema es, en realidad, Tokio. Sus autopistas. Preciosas, pero increíblemente anchas. No hay apenas curvas cerradas, ni demasiado tráfico, ni problemas de visibilidad, ni estrechamientos... Se supone que lo divertido de los juegos de carreras es pasar algo apurado por ciertos tramos, ¿no? La aceleración y la velocidad de los vehículos tampoco es realista, ni suficiente. Incluso los deportivos más rápidos te parecerán lentos.

Si a todo eso le sumas que la estética de todos los circuitos es idéntica, la omnipresente noche de todas las carreras, la llegada de GT3 o la existencia del rapidísimo y ultraadictivo *Ridge Racer V*, comprenderás por qué te decíamos que no es el mejor momento para salir al mercado. Ni siquiera su mecánica de juego, más parecida a la de MSR que otra cosa, justifica su existencia. Compite contra un

«Los coches no son el problema. El problema es, en realidad, Tokio»

coche en cada carrera hasta vencer a un total de 400 contendientes para proclamarte «Rey de las Calles» (ganando dinero después de cada victoria para mejorar tu vehículo o comprar otros modelos más rápidos). Bueno, hazlo, si la lentitud de todos los coches no acaba con tu paciencia antes... Disfruta de las repeticiones, al menos. Son más divertidas y espectaculares que el juego en sí.

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

■ **GRÁFICOS 7**
 Monótonos, pero con coches preciosos

■ **JUGABILIDAD 5**
 La faltan velocidad y emoción

■ **ADICTIVIDAD 6**
 No te gustará como para acabarlo

CONCLUSIÓN
 Es el clásico juego que habría tenido sentido con el nacimiento de PS2, pero no ahora.

6

CARACTERÍSTICAS • ¡400 adversarios a los que batir! • Las principales autopistas reales de Tokio en tu casa



Acrobacias aéreas. ¿Le hará Airblade sudar tinta al pobre Tony?



AIRBLADE

ⓐ CUÁNDO NOVIEMBRE ⓑ QUIÉN CRITERION ⓓ WEB WWW.CSL.COM

NOTICIAS ¿Harto de grindar sobre un monopatín? Tranquilo, aquí llega el aeropatín



Parece que a Tony Hawk, el piruetero preferido de todo hijo de vecino, se le acerca dura competencia en PS2. Empeñado en dejar atrás toda la parafernalia del skateboard, *Airblade* no sólo contiene una historia sobre la que articular toda la acción que posee, sino que, además, ofrece una tabla sin ruedas.

El *Airblade* que da nombre al juego es un mecanismo antigraavedad experimental que llega a manos de Ethan, un mensajero patinador. Perseguido por los matones de una empresa, Ethan deberá evitar que lo capturen en unas misiones

que van desde destrozarse carteles de «Se busca» hasta deshacerse de sus perseguidores. En la práctica, esto equivale a realizar un montón de piruetas, pero el giro importante en la jugabilidad es, sin duda, el aeropatín. Escaleras que se transforman en rampas, caídas alucinantes que se quedan en simples movimientos inofensivos y acrobacias impresionantes totalmente descabelladas. La acción transcurre en un futuro muy cercano, por lo que la existencia del *Airblade* es perfectamente plausible pero al mismo tiempo se nos ofrece un escenario contemporáneo. ¿Lo mejor del presente con la tecnología del futuro? Habrá que esperar.

ESPECIAL BOND

JAMES BOND 007 EN... AGENT UNDER FIRE

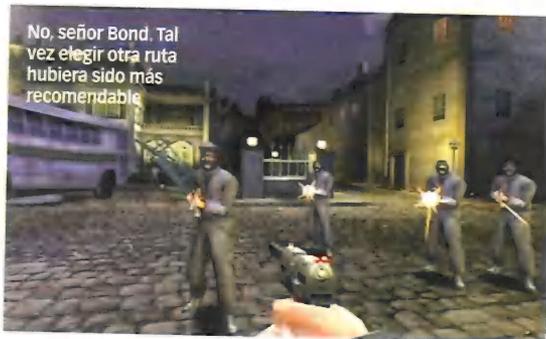
ⓐ CUÁNDO INVIERNO ⓑ QUIÉN ELECTRONIC ARTS ⓓ WEB WWW.EAGAMES.EA.COM

ÚLTIMA HORA Atrás queda *El mundo nunca es suficiente*, pero el imparable James Bond ya prepara su regreso...



Aunque el título no suene muy atractivo tratándose de un

juego del elegante superagente británico, el retraso debido a la licencia cinematográfica que ha sufrido *Agent* podría ser en realidad un golpe de suerte. En un primer momento, había sido ideado como el juego de la película *El mundo nunca es suficiente*, pero al final EA decidió desentenderse del proyecto cuando vio que ya era demasiado tarde para sacar tajada de su popularidad en la taquilla. ¿El resultado? Una aventura completamente nueva con un



No, señor Bond. Tal vez elegir otra ruta hubiera sido más recomendable

argumento tremendamente original que presenta a un maniaco llamado Malprave y sus planes para crear un ejército de clones. Cuando *Agent* vea la luz a finales de año es de

esperar que nos encontraremos ante un sabroso cóctel de acción, shoot 'em up en primera persona y conducción temeraria. Bien mezclado, eso sí.

STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE

ⓐ CUÁNDO POR CONFIRMAR ⓑ QUIÉN INTERPLAY ⓓ WEB WWW.STARSPHERE.COM

PRIMICIA ¿Universos paralelos? ¿Con Sulu al mando? Debe haber una explicación



El universo de *Star Trek*, tan proclive al saqueo videojueguil, se ha vuelto a tambalear debido a cuestiones monetarias. La buena noticia es que todo podría terminar con un shooter

espacial que estuviera a la altura de *Invasion*. *Shattered Universe* está ambientado justo después de la trama de *Star Trek VI: Aquel país desconocido*, pero no dejes que eso te deprima. El U.S.S. Excelsior, la nave del capitán Sulu, ha entrado en un universo paralelo y debe lograr salir de él luchando en diferentes territorios enemigos repletos de klingonianos, romulanos, vulcanianos, tholianos y gorns (esa especie de reptil verde enorme contra el que Kirk tuvo que vérselas una vez y que parece, como de costumbre, un hombre enfundado en un traje de plástico). Como piloto de un pequeño caza de combate debes proteger al Excelsior de los ataques de las naves de combate enemigas mientras buscas artefactos que te ayuden a volver a casa. Si los desarrolladores de Starsphere pueden crear la versión *Star Trek* de *Star Wars: Starfighter*, entonces el resultado podría ser tal que suscitara incluso el interés de cierto vulcaniano con el consecuente arqueo de ceja.



Sulu ante el pulguru. El Capitán Sulu está al mando de la misión, pero tú eres quien se encarga de la parte emocionante

A la última

¿Que te vas a comprar una PS2? Pues aquí tienes los mejores juegos de la próxima generación para que vayas eligiendo



STAR WARS: STARFIGHTER

PROEIN
Un impresionante shooter espacial que demuestra por fin que los juegos de *Star Wars* no tienen por qué ser malos

MTV MUSIC GENERATOR

ODDIEMASTERS
¡Toda una pasada para crear tu propia música! ¡Tachán!
SSX
ELECTRONIC ARTS
Diviértete practicando el snowboard acrobático

TEKKEN TAG TOURNAMENT

SONY
En unas imágenes recientes aparece un nuevo luchador, pero ¿de quién se trata?

Z.O.E.

KONAMI
Luchas de robots con el inconfundible aire anime

TIMESPLITTERS

PROEIN
Un shooter en 3D



En camino

SEPTIEMBRE

18 WHEELER
Acclaim



DEUS EX

Proein

FIFA 2002

Electronic Arts

GIGANT: CITIZEN KABUTO

Virgin

WILD WILD RACING

Friendware

G-SURFERS

Por confirmar

HALF-LIFE

Vivendi Universal

PROJECT EDEN

Proein

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Electronic Arts

RUNE: VIKING WARLORD

Proein

SOLDIER OF FORTUNE

Proein

TWISTED METAL: BLACK

Sony

WIPEOUT FUSION

Sony



INVIERNO

DEVIL MAY CRY

Electronic Arts

DROPSHIP

Sony

FINAL FANTASY X

Sony

GTA 3

Proein

STUNTMAN

Infogrames

VIRTUA FIGHTER 4

Sony

No todo en el mundo es jugar a la «Play». Eso sólo es casi todo. Si en algún momento tienes que dejar el mando, por la razón que sea, aprovecha el tiempo para ver nuestras selecciones del mes

NOVEDADES MUSICALES

NOVEDADES EN CINE

TOMB RAIDER

Dirige: Simon West **Interpreta:** Angelina Jolie, Iain Glenn, Jon John Voight y Alex West **Distribuye:** United International Pictures



La cosa empieza con un plano de unos labios desmesurados inundando la pantalla. Acto seguido y sin previo aviso nuestra heroína se enzarza en una lucha fratricida con un bicho mecánico que parece sacado directamente de *Robocop*. Pero como no podía ser de otro modo, con unos tiros por aquí y unos saltos por allá al ritmo de una canción tecnomachacona, el pobre armatoste acaba convertido en chatarra. De acuerdo; mejor será relajarse y limitarse a ver qué tal se espabala Angelina con ese par de pistolas...

Poco más cabe esperar —ni pedirle— a esta cinta de acción desbocada. Los personajes son planos y estereotipados, sin atisbo de matices; Lara es una chica rica impulsiva, —supuestamente— culta y firme creyente de que una patada o un balazo lo resuelve todo en esta vida (véase, si no, qué hace con el reloj que da pie a toda la aventura); Manfred Powell es un villano de los de la vieja escuela, con aires de Moriarty y que, como siempre, habla más de lo que debe; y los «amigos» de Lara (el *technofreak* y el mayor domo) sólo actúan de meros comparsas para aportar el necesario toque cómico dónde sea y cuando sea (aunque para ello haya que meterlos con calzador en la trama). El argumento tampoco es probable que vaya a recibir ningún Oscar;

una hermandad secreta, los Illuminati, pretenden hacerse con un triángulo místico para convertirse en los amos del mundo. Por suerte, la señorita Croft se entromete en sus planes y se lanza a salvar el planeta y de paso hacer un poco de turismo exótico. Además, las escenas de acción se resuelven con el típico frenesí y la consabida espectacularidad digital que viene sobrecargando la gran pantalla desde que un tal Neo se puso a dar saltitos, y la banda sonora no hace sino reiterar el esfuerzo por lograr el «más frenético todavía» (vergüenza ajena da ver a Lara introducir un CD llamado *Lara's Party* [sic] cargado del *techno* más ramplón...).

Evidentemente, los fans de la saga poligonal encontrarán algunos guiños (la vaporosa ducha de Lara, por ejemplo) y localizaciones que parecen extraídas directamente de sus aventuras playstationeras (los helados túneles de la cueva, por poner otro ejemplo), pero habrá que preguntarse si todo ello justifica una película...

VEREDICTO: El problema de ver un videojuego así en la gran pantalla es que tiene poco de interactivo y menos de cine. Si al menos estuviera la señorita Jolie como personaje jugable...

5/10



AUTECHRE

Confield

Desde que en 1993 Sean Booth y Rob Brown unieran sus mentes para crear inicialmente el primer disco de Autechre, mucho ha vivido en el mundo de la música electrónica. Desde el *techno* ambiente de *Orbita* hasta el *boom* actual de los DJ, ambos personajes que uno puede encontrar en el *Indoxxi* si no se anda con ojo, el universo de la música de cereos y unos se ha convertido en un fiambre de etiquetas y anglicismos a cual más criollo. Que si *traw beat*, que si *ow* 'ti' *pesta*, que si *psytrom*... En fin, una amalgama de conceptos sólo digerible por las mentes privilegiadas y la crítica especializada con una copa de más.

Si, empero, Autechre han sabido mantenerse fieles a unos principios mínimos que, pese a revolucionarlo, no han traicionado nunca su clara intención de explorar el universo músico-digital más allá de los convencionalismos pop. De hecho, lejos de avanzar según sopla el viento, son ellos mismos quienes marcan influencias en el panorama electrónico más avanzado. Y, con todo, el gran problema de *Confield* (y de la mayoría de discos de los señores Booth y Brown, es también su gran virtud) es que no es un álbum que apeste a escuchar, sino que uno debe hacer un esfuerzo consciente para internarse por este arroyo de paraísos melanzabos. La forzada antonomasia de las canciones, la pródiga ausencia de una melodía rítmica y apenas fruición de las composiciones conllevan una falta de accesibilidad que agudará a los buscadores de emociones rápidas.

Si, en dudo, si los robots escucharán música escucharán Autechre. Lo que está todavía por ver es si Autechre llegará algún día hasta los humanos.

VEREDICTO: Música de difícil digestión pero de peso incomparable. Versos sintetizados sobre código binario. 9/10

MUSE

Origin of Symmetry

Formosidad, grandilocuencia y abstracción son todas ellas características que podrían aplicarse fácilmente a Muse. Este grupo surgió de la nueva hornada del *Brit pop* que ya ha dejado atrás a Oasis y a Blur, se empeña en proponer un cóctel atardecido de melodías agudadas y gritos de estrala desquiciada. Así las cosas, no es de extrañar que algunos hayan corrido a compararlos con Queen, aunque sólo sea por esta vocación alborotadora que pestean.

Las canciones de *Origin of Symmetry*, su segundo disco después de *Shwaydoo*, se construyen sobre los explícitos riffs de guitarra de Matthew Bellamy, que en su doble función de cantante se delgata para conjugar unos agudos imposibles con destierros operísticos incluidos (*Micro Cuts*). A ello le acompaña un bajo estridente y una abundancia de teclados que aportan el toque *chill* al asunto.

Lo malo es que Matthew Bellamy parece fascinado en emitir continuamente a Thom Yorke, el adorado cantante de Radiohead, llegando incluso a incorporar los fasetes de este como marca propia del grupo. Incluso las abundantes dosis de guitarra recuerdan en más de un momento a los Radiohead más primeros de *Pablo Honey* y *The Bends*. Pero allí donde Thom Yorke hace de la ruda contienda un valor, Bellamy seña nada un atropello vocalista que acompaña mejor a todo este desproporcionado himno al alboroto. Lo curioso es que, al final, todo este cóctel que podría parecer intumescible a primera vista, tiene incluso su gracia. Si uno logra oír lo que existe un grupo llamado Radiohead con mucho más camino recorrido y muchas más ideas bajo el brazo y se logra escuchar el disco por segunda vez, tal vez le llegue a pillar el gusto a esto de dejarse llevar por varias razones de sincronización sincopa.

VEREDICTO: La prensa británica ya se habrá volcado a estas alturas para ensalzar a los nuevos abanderados del *progressive rock* con tuffillo a refrito, pero que no te vendan gato por liebre. 7/10

PEARL HARBOR

Dirige: Michael Bay **Interpreta:** Ben Affleck, Josh Hartnett y Kate Beckingsale **Distribuye:** Buenavista International



Diciembre de 1941. Los ejércitos de Hitler campan a sus anchas por la estepa rusa al ritmo de una *Blitzkrieg* que se antoja imparable, teniendo que luchar más contra el General Invierno que contra los propios soviéticos, Londres sigue sufriendo bajo las bombas de la *Luftwaffe* y Japón lleva tiempo haciendo de las suyas por Asia.

Así las cosas, los estadounidenses siguen mirándose la Segunda Guerra Mundial desde el palco, indecisos todavía sobre si tomar parte en una contienda que se les antoja lejana y terriblemente peligrosa (no vaya a ser que a alguno de *nuestros chicos* le peguen un tiro esos fascinosos...). En éstas que el Alto Mando japonés tiene la brillante idea de pegarlos un empujoncito a los norteamericanos para que se decidan de una vez por todas y el 7 de diciembre lanza un ataque sorpresa contra la base naval de Pearl Harbor con la sana intención de hundir todo lo que allí se encuentre.

En realidad, el ataque japonés, a pesar del inesperado factor sorpresa que logró, tuvo un éxito relativo. Por un lado, en el puerto no se encontraban los principales portaaviones de la *US Navy*, que en ese momento estaban a varios cientos de kilómetros. Además, los ataques no lograron hundir más que dos acorazados, en parte debido a la negativa del almirante japonés Nagumo de lanzar una tercera oleada de ataques aéreos cuando la aviación norteamericana ya había sido diezmada. Y, por si fuera

poco, gracias a la poca profundidad de la bahía, los ingenieros estadounidenses lograron refloating en pocos días muchos de los barcos que habían resultado dañados. Pero claro, a los americanos se les quedó clavada esa espina de ser atacados con traición y alevosía y tarde o temprano tenían que hacer una película —más— para demostrar lo malos que eran los japoneses y lo inocentes que eran ellos...

¿Y la película? Pues un pastel almirado donde Ben Affleck pone la mejor de sus sonrisas para conquistar a la mujer de sus sueños en medio de un triángulo amoroso, sin saber que los taimados nipones están con la mosca tras la oreja. O sea, una premisa bobalicona fraguada para justificar 42 minutos de acción desbordante cuando los cazas Zero se abaten sobre la base estadounidense. Luego, muchos tiros, muchas explosiones y mucho espectáculo. Ah, sí; también es la película más cara de la historia y todo eso, aparte de un fracaso en las taquillas de su propio país. En fin...

VEREDICTO: *Pearl Harbor* plantea el terrible dilema de cómo aguantar más de dos horas de almirantazgo rezando para que vengan esos aviones del puntito rojo y lo destrocen todo (y, a poder ser, se den un garbeo por casa de Michael Bay).

4/10



SHREK

Dirige: Andrew Adamson y Vicky Jensen **Interpreta:** Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz y John Lithgow **Distribuye:** United International Pictures



Si el señor Walt Disney estuviera despierto y no criogenizado como si de un cubito gigante se tratara, tal vez optaría por irse a hibernar de todos modos y levantarse dentro de unos años, para ver si las cosas han cambiado para bien. Y es que a los estudios Disney les están saliendo competidores debajo de las piedras (y lo que es peor, competidores que pueden llegar a desbarbarnos en un futuro no tan lejano). Dentro de poco, *Final Fantasy: La fuerza interior* ofrecerá una ración de cine computerizado que se disputará los retoños más tecnificados del planeta con su espectacularidad y realismo digital. Y ahora, para rematarlo, la factoría DreamWorks, del avisado Spielberg, lanza un producto cargado de calidad que no sólo captará a niños si no también a los adultos. ¿Dónde iremos a parar! ¡Con lo mona que era *La Sirenita*!

Toda esta calidad que derrocha *Shrek* procede de varios frentes a la vez. En parte, porque deja a un lado ese infantilismo tan cargante que inunda el género de animación occidental desde sus orígenes (algo

que, de hecho, ya intentó *El gigante de hierro*, otro «cuento para adultos» de la Warner Bros, aunque con menos fortuna comercial). En parte, porque las interpretaciones (léase, si se quiere, «voces», pero interpretaciones al fin y al cabo), de los personajes principales, desde el histriónico asno con la voz de Eddie Murphy al taimado Lord Farquaard interpretado por John Lithgow, consiguen dotar de «humanismo» a los personajes digitales. Y en parte también, porque no sólo es cine de animación, sino cine en mayúsculas, capaz de introducir elementos de puesta en escena que hasta ahora quedaban siempre en un segundo plano en este género tan denostado (aunque alguien debería advertir a los productores de que *no siempre es necesario* meter las canchicinas de relleno en el invento).

VEREDICTO: Un alegre cuento de hadas capaz de tergiversar los patrones del género y de divertir por igual a niños y a no tan niños.

8/10



NOVEDADES EN VÍDEO

RECURSOS HUMANOS

Dirige: Laurent Cantet
Interpreta: Jaill Lespert, Jean-Claude Vallod y Chantal Barré
Distribuye: Manga Films

Recursos humanos narra la historia de un joven estudiante de Empresariales que abandona la universidad de París donde cursa sus estudios para realizar unas prácticas como becario en la empresa donde trabaja su propio padre, situada en una pequeña ciudad de provincias. Su incorporación en la empresa coincide precisamente con las negociaciones que los representantes sindicales y la gerencia están llevando a cabo para concertar la implantación de la jornada de 35 horas. Como es de suponer, las cosas se torcerán al cabo de poco y lo que debían ser unas simples prácticas acabarán tomando todo el esplendor de un conflicto laboral.

Con un planteamiento así, y teniendo en cuenta que el cine francés nunca se ha mordido la lengua a la hora de tratar estos temas, no resulta nada sorprendente que la película acabe convirtiéndose en un agrio trabajo de crítica social. Para ello, Laurent Cantet oficia de Ken Loach a la francesa, ofreciendo un vivo retrato de la realidad social de su país, contado con una sinceridad conmovedora y dejando poco margen para la esperanza. Sin embargo, esta opera prima adolece de unos planteamientos demasiado simplistas en su crítica al sistema capitalista actual, que le hacen caer en un mar de tópicos (empresario malo/obrero ingenuo, o el provincianismo con que retrata a la gente del pueblo). Además, siguiendo en esta misma línea, los personajes carecen de una verdadera profundidad y funcionan únicamente como instrumentos para conducir todo el discurso izquierdista de la película (cuesta adivinar, por ejemplo, a qué viene esa repentina toma de «conciencia de clase» del protagonista). Con todo, la crudeza de la puesta en escena y el excelente trabajo de los actores elevan a este film por encima de la media.

VEREDICTO: A pesar de su esquematismo, *Recursos humanos* ofrece otro imprescindible alegato antisistema relatado desde la mayor honestidad.

8/10



EL PROTEGIDO

Dirige: M. Night Shyamalan
Interpreta: Bruce Willis, Samuel L. Jackson, y Robin Wright
Distribuye: Buena Vista

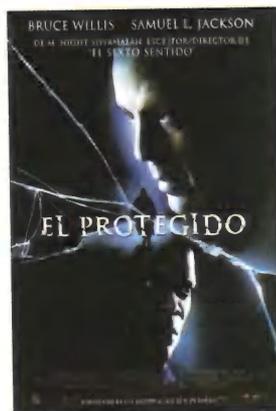
M. Night Shyamalan, quien ya sorprendiera a propios y extraños con su tercera obra, *El sexto sentido*, vuelve a sobrevalorar los parajes de lo paranormal, aunque esta vez envuelto en la excusa argumental de los cómics.

David Dunn (Bruce Willis, que repite pose circunspecta con el mismo realizador) se convierte en el único superviviente de un terrible accidente de tren. A partir de ello, un extravagante coleccionista de cómics, Elijah Price (interpretado por Samuel L. Jackson) se pondrá en contacto con él y le expondrá una curiosa teoría que explicaría que saliera indemne de un accidente en el que perecieron 131 personas. Curiosamente, el señor Price padece osteogénesis imperfecta, una extraña enfermedad de los huesos que le convierte en un individuo de lo más frágil y quebradizo.

A partir de aquí, Shyamalan irá tejiendo una historia que transita por el registro de lo oculto, envolviendo la trama en un halo de misterio que marca el ritmo del film, hasta desembocar en un final de lo más sorprendente (aunque tal vez algo más previsible que el de *El sexto sentido*). De hecho, la misma fotografía parece imbuida de este telo brumoso que recubre toda la película, y la interpretación de los actores remarca todavía más el carácter a la vez comedido y enigmático de la obra. Lo cierto es que, con sólo cuatro películas bajo el brazo, Shyamalan se está labrando una reputación intachable y altamente prometedor entre los nuevos realizadores de Hollywood. Su puesta en escena y su estilo narrativo saben recoger lo mejor de los clásicos americanos, aportando al mismo tiempo elementos más contemporáneos, como el inteligente uso del color o la inclusión de temáticas como la del presente film, que gira en gran parte alrededor de la «comicología» (por mucho que no lo parezca), y todo ello reforzado con una eficacia abrumadora por una solvente banda sonora.

VEREDICTO: Sorprende —y tal vez asusta— la capacidad de Shyamalan para crear nuevos clásicos del cine contemporáneo con esta facilidad pasmosa. Cine de altos vuelos para los amantes de lo paranormal

9/10



IN THE MOOD FOR LOVE

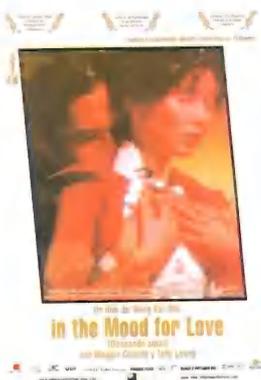
Dirige: Wong Kar-Wai
Interpreta: Tony Leung y Maggie Cheung
Distribuye: Araba

Cuando, a mediados de los noventa, todo el mundo giraba la cabeza hacia el señor Tarantino y su *troupe* de incombustibles (quienes, por lo visto, han terminado «combustionándose» con más rapidez de la esperada), en Hong Kong un cineasta despuntaba con una película que se valía de movimientos entrecortados y cámaras al hombro para relatar la historia de dos policías en las calles de la ciudad. El director era Wong Kar-Wai y ésta, su cuarta obra, *Chungking Express*. Desde entonces, y gracias al reconocimiento que le supuso el susodicho film, Wong Kar-Wai ha podido abrirse camino por la enmarañada selva de las distribuidoras occidentales hasta acercarnos cada vez más su particular visión del cine.

In the mood for love (*Deseando amar*) es su séptimo film, después de *Happy Together* (1997), y en él el realizador chino sigue avanzando por los derroteros estéticos que ya antes sugiriera. Aquí, la historia se nutre de una premisa mínima: a saber, un hombre y una mujer que viven en apartamentos contiguos y cuyos cónyuges se ausentan continuamente de la ciudad irán entablando una creciente relación de miradas y deseos sin cumplir, hasta que el amor florecerá entre ellos. Dicho así, tal vez alguno pensará que *In the mood for love* promete ser un tostón cursilón no apto para frenéticos. Pues ni tostón ni mucho menos cursilón, aunque sin duda no es una película pensada para frenéticos ni para todos aquellos que no hayan apreciado todavía el valor de un roce en la piel. Porque lo que propone el director con esta sencilla historia es precisamente un recorrido de paso lento por la melancolía de los corazones, donde se va abriendo un universo de sugerencias, de miradas que se cruzan sin llegar a detenerse, y donde los silencios son a menudo más importantes que los diálogos. Una fotografía impregnada de una falsa tersura, con unos colores saturados, y una emotiva banda sonora complementan la que, sin duda, es una de las mejores películas del cine oriental de los últimos años.

VEREDICTO: Desde una marcada vocación esteticista, Wong Kar-Wai evoca la nostalgia del deseo y traza una conmovedora historia de amores platónicos al son de Nat King Cole.

10/10



NOVEDADES EN DVD

ED GEIN

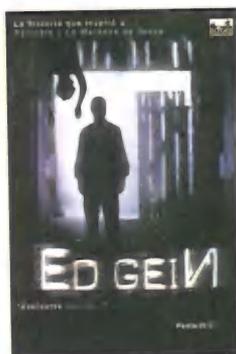
Dirige: Chuck Parello
Interpreta: Steve Railsback y Carrie Snodgrass
Distribuye: Paramount

Ed Gein es un retraido individuo que vive en una cochambrosa granja en las afueras de un pueblo. Desde la muerte de su tiránica madre, el pobre hombre sobrevive —aparentemente— a base de judías con chorizo enlatadas y se relaciona más bien poco con sus congéneres. O sea, el caldo de cultivo ideal para crear un *psycho-killer* de los que hacen historia... Y lo cierto es que historia hizo, porque Ed Gein es el personaje real en el que se han inspirado varias historias de asesinos en serie llevadas al celuloide. Entre ellas *Psicosis*, *La matanza de Texas* e incluso —hasta cierto punto— *El silencio de los corderos*. Y es que este individuo retraído y cercano a la deficiencia psíquica, fue uno de los asesinos más brutales que ha engendrado Estados Unidos, país tan dado por otro lado a este tipo de cosas. Obnubilado por una madre posesiva que inculcó a su hijo el cristianismo más fanático, Ed terminaría por dar rienda suelta a sus perversiones y desvaríos mentales en unos horrendos asesinatos que dejaron asombrada a la sociedad del momento.

Pero no vayas creer que estás ante otro *Halloween* o *Viernes 13* como cualquier otro. En realidad, el realizador Chuck Parello, con la complicidad de un efectivo Steve Railsback (quien recibió el premio al mejor actor en la pasada edición del Festival de Sitges), realiza un retrato humano —pero no por ello menos turbador— del que se convertiría por mérito propio en el padre de todos los *psycho-killers*. Alejándose de efectismos y malabarismos gore, con un aire cercano al documental (como atestiguan las imágenes televisivas reales que abren y cierran el film), el cineasta estadounidense nos adentra en el desquiciado y sórdido mundo de un hombre y su mente. Como siempre, sugerir lo escabroso acaba resultando más impactante que mostrar litros y litros de sangre...

VEREDICTO: Un paseo estremecedor a golpe de canibalismo y demás truculencias por la América profunda. Lástima que los extras en el DVD vuelvan a brillar por su ausencia...

8/10



PAN Y ROSAS

Dirige: Ken Loach
Interpreta: Adrien Brody, Pilar Padilla y Elpidia Carrillo
Distribuye: Filmax

Ken Loach, fustigador de la conciencia británica y adalid del currante inglés desde tiempos inmemoriales, se traslada ahora a Estados Unidos para trazar de nuevo otro alegato a favor de los oprimidos del mundo entero en general y de la clase obrera en particular.

Esta vez, la acción se sitúa en Los Angeles, donde llega una inmigrante ilegal (Pilar Padilla) para reunirse con su hermana con la esperanza de abrirse camino en la jungla del dólar. Al cabo de poco, entrará a trabajar como mujer de la limpieza bajo las órdenes de una empresa multinacional que, a cambio de hacer la vista gorda a su condición de inmigrante ilegal, mantiene a sus empleados en unas condiciones laborales más que discutibles. O sea, que el conflicto está servido.

Esta vez, sin embargo, Ken Loach se aparta un poco del dramatismo desmesurado que tantas veces ha inundado sus películas (véase, sino, *Ladybird*, *Ladybird*) y se vale de ciertos recursos de la comedia para descargar las tintas y amenizar el ritmo de su discurso. Ya en las secuencias iniciales, cuando la protagonista es retenida por quienes la han ayudado a cruzar ilegalmente la frontera, el realizador opta por resolver la situación con una pírqueta semicómica, o la presentación del sindicalista que encarna Adrien Brody, por ejemplo, tiene lugar en medio de una persecución con aires de Buster Keaton. Sigue la línea que ya empezó con *Mi nombre es Joe* (1998), donde las situaciones cómicas servían de tabla de flotación para un espectador inmerso en el sufrimiento y la crítica desgarrada que el realizador se empeña en retratar.

Más allá de esto, la película se desarrolla de modo harto previsible y, en este sentido, se asemeja a *Recursos humanos* en su manera de presentar a unos personajes con pocos matices, contruidos sobre los tópicos del izquierdismo más trillado.

VEREDICTO: A pesar de que no se encuentra entre los mejores trabajos de su realizador, *Pan y rosas* supone otro agradecido ejemplo de cine necesario (aunque, a este ritmo, Ken Loach corre el riesgo de convertirse en una parodia de sí mismo).

7/10



PLAYSTATION

TRUCOS CONSEJOS GUÍAS SOLUCIONES

Trucos y Tácticas

Los mejores juegos de PlayStation no tienen secretos para nosotros

PANZER FRONT

CÓMO... PASAR INADVERTIDO



Entendemos que creas imposible esconder a un paquidermo acorazado de 20 toneladas entre unos setos, pero te equivocas. En el campo de batalla, el enemigo sólo puede ver lo que su campo de visión le permite, así que la mejor opción es sorprender a un tanque enemigo con el trasero al aire pillándolo por detrás. Por desgracia, la comunicación entre las unidades enemigas funciona de maravilla, así que deberás emplear tu mapa en pantalla para controlar sus movimientos y evitar al mismo tiempo que te rodeen. El terreno de *Panzer Front* juega a tu favor, por lo que ir pegado a los setos, a la vía férrea o a los edificios es una buena idea.



Esta casa será una ruina. Las casas sirven para ponerse a cubierto y preparar emboscadas. Pobres inquilinos...

Pero un juego bélico no es tal si, de vez en cuando, no entras en batalla. En semejantes circunstancias, hacerse un lío con las armas puede ser fatal, así que no pierdas de vista tu objetivo y, si la cosa se pone

fea, dispara un proyectil de humo contra el suelo para cubrirte. Esto te dará un tiempo vital para poder seleccionar el obús adecuado y volarles unas cuantas torretas a los chicos del Führer



Punto de mira. Es la mejor manera de apuntar al objetivo y contemplar como arde después

Modo trucos

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Añade tiempo al recorrido: Para ganar ocho segundos más en el modo Career, haz pausa. Luego, mantén apretado **○** y pulsa **↑**, **○**, **○**.



Muchos puntos: Para multiplicar por diez todas tus puntuaciones en las acrobacias, detén la partida, mantén apretado **○** y pulsa **○**, **○**, **↑**, **○**, **↓**.

Equilibrio infinito: Mantén apretado **○** en la pantalla de pausa y pulsa **○**, **←**, **↑**, **→**.

Special Infinito: Detén la partida, mantén **○** apretado y pulsa **<<**, **↓**, **○**, **↑**, **○**, **○**.

Más difícil todavía: Para dividir todas tus puntuaciones en acrobacias por diez, detén la partida, mantén **○** y apretado y pulsa **↑**, **↓**, **↑**, **○**, **○**.

Neumáticos gigantes: Para jugar con ruedas enormes, mantén **○** apretado en la pantalla de pausa y pulsa **↓**, **○**, **○**, **↓**.

Efecto exorcista: Consigue 10.000 puntos con las ruedas gigantes y la cabeza de tu corredor se volverá verdosa y dará un giro de 360°



A ver qué tal «grindas»: En el menú de pausa, mantén **○** apretado y pulsa **←**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**. Aparecerá un «grindómetro» y verás qué tal lo estás haciendo

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

Desbloquear todo: Pausa la partida y pulsa **→**, **↓**, **→**, **←**, **↑**, **→**, **→**.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

CÓMO... MEJORAR TU ESTILO



Para aquellos que todavía estéis en etapa de transición del monopatín a la bicicleta, aquí tenéis unas sugerencias que dispararán vuestra escalada de puntos.

Para empezar, debes ser consciente de que, mientras estés en el aire, no podrás hacer muchas acrobacias seguidas, ya que tienes una barra de metal entre las piernas. Lo mejor será que utilices los botones laterales para aprovechar la capacidad giratoria de tu bicicleta y que practiques los «aterrijajes» antes de probar con maniobras aéreas más espectaculares.

A diferencia de *Tony Hawk's*, puedes subir por las paredes con tu bici. Si te acercas de una «grindada» al final de un callejón sin salida, bota en la pared y aterriza de nuevo con una «grindada» para dejar boquiabiertos a tus colegas.

Y para aquellos que no puedan resistir el «mono» del skate, les diremos que al completar el juego con las 30 portadas desbloquearán a Tony Hawk como personaje jugable. Otra manera de conseguir los niveles de Hawk es haciendo una acrobacia de 200.000 puntos o más.

A partir de nuestro próximo número te ofreceremos nuestra «Hoffmanguía», con todo el lujo de detalles que se merece este estupendo juego.



¡Qué marea! Con R1 y L1 darás vueltas en el aire, pero no olvides enderezarte antes de aterrizar



KNOCKOUT KINGS 2001

INTRODUCE ESTOS NOMBRES PARA CONSEGUIR EL PÚGIL O EL EFECTO

Desbloquear a Barry Sanders
SANDERS

Desbloquear a Steve Francis
FRANCIS

Desbloquear a Ashy Knucks
KNUCKS

Desbloquear al payaso
CLOWN

Desbloquear al bebé
BABY

Desbloquear el modo en blanco y negro
BAW

Boxeador invencible
INVINCIBLE

Desbloquear al bulldog
BULLDOG

Desbloquear a Jason Giambi
GIAMBI

Desactivar todos los códigos
RESETPASS

Desbloquear al ciclope
EYE

Desbloquear a Seu Junior
SEAU

Daño doble
DOUBLEDAMAGE

Desbloquear al gorila
GORE

Desbloquear a Schmacko Throb
THROB

Bebé cronometrador
NALU

Características al máximo
100%

Desbloquear a Owen Nolan
NOLAN

Tono sepia
SEPIA

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

CÓMO... ACUMULAR ARMAS



No te subas por las paredes. Tranquilo, estamos aquí para ayudarte con este complicado juego de plataformas

mero, Machia, consigues la habilidad de atravesar paredes y puertas. Kain, el segundo, sobrevive, pero le arrebatas la Soul Reaver. El tercero, Zephon, te cede su habilidad para trepar por las paredes del reino físico. El legado de Morlock, el cuarto, consiste en la habilidad para destrozarse objetos enormes. Del enemigo acuático, Rahab, obtienes la capacidad de nadar sin una pinza en la nariz y un certificado de natación de bronce. El sexto —y el más complicado— es Dumah. De él consigues la fuerza para mover los objetos que antes no podías desplazar. Para terminar, Kain reaparece en escena buscando bulla y te lo quita todo... ¡será caradura! Claro que también puedes pasar de consejos y optar por los trucos directamente. Para conseguir sin esfuerzo las habilidades de todos los enemigos de final de nivel, deten la partida, mantén L1 o R1 apretado y pulsa ↑, ↓, →, ←, ○, →, ←, ↓.

¿Cómo puede ser tan complicado un juego en el que no te matan nunca? La respuesta está en el excelente diseño de los niveles y en los puzzles. *Soul Reaver* (PSMag28, 9/10) es, con toda probabilidad, el plataformas en 3D más difícil de PlayStation. Por ello, seguir nuestras sabias indicaciones hará que tu deambular por el inframundo sea mucho más sencillo.

Al principio del juego, aparece un pequeño fuego verde que proporciona información. Vuelve a él a por pistas útiles sobre tu próximo objetivo. Derrotar a los enemigos de final de nivel puede ser complicado, pero cuando has absorbido sus almas, te apropias de todos sus poderes especiales. Del pri-



El corredor de la muerte. Acabar con los enemigos es mucho más sencillo si tienes todos los poderes

Modo Trucos

X-MEN MUTANT ACADEMY

Desbloquear todo: Para desbloquear todo en Cerebro y conseguir a los enemigos de final de nivel, ve al menú principal y pulsa S, ↑, ○, ○, ○, ○.



COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

Selecciona «Teams» con ○, y luego mueve el cursor sobre estos iconos pulsando ○ sobre cada uno para conseguir cualquiera de estos trucos:

Victoria: ○○○○○○
Bomba atómica: ○○○○○○
Parsabomba: ○○○○○○
Dinero Instantáneo: ○○○○○○
Mineral: ○○○○○○
Cronosfera: ○○○○○○
Ver mapa: ○○○○○○



COLIN MCRAE RALLY

Introduce uno de los códigos siguientes en lugar de tu nombre:

PEASOUPER: Añade niebla
BUTTONBASH: Acelera la velocidad
HEJUMNICK: El copiloto habla con una vozcelia rara
DIRECTORCUT: Puedes editar las repeticiones
KITCAR: Te da aceleración turbo (pulsar SELECT cuando la barra verde esté llena)
MOREOOMPH: Dobra la potencia de tu motor
FORKLIFT: Conducción con las ruedas traseras
TROLLEY: Conducción con las cuatro ruedas
BLANCMANGE: El coche está hecho de gelatina
NIGHTRIDER: Conducción nocturna



WIPEOUT 3

Ve al menú de opciones, selecciona la pantalla de configuración del juego y utiliza los siguientes códigos como nombre por defecto:

WIZZIG: Descubre todos los circuitos
DEPUTY: Armas infinitas
AVINIT: Desbloquea la clase Phantom
JAZZNAZ: Descubre todos los equipos
GEORDIE: Te da impulso y escudo infinitos
CANER W: Descubre los circuitos prototipo

¡Ayuda!

En caso de emergencia, no rompas ningún cristal. Mándanos un correo electrónico a playstation@mediciones.es o una carta a PlayStation Magazine, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona, y escribe «S.O.S.» en el sobre.

METAL GEAR SOLID

CÓMO... VENCER A PSYCHO MANTIS



El mayor problema con Psycho Mantis es que puede leer tu mente. Repasaré tu tarjeta de memoria y analizaré las tácticas que hayas seguido

hasta el momento. Incluso echará un vistazo a los datos de otros juegos Konami que tengas almacenados en la tarjeta, para ampliar conocimientos... Lo primero que tienes que hacer es conectar el puerto dos, porque la habilidad de Psycho Mantis no llega al otro lado de la consola. A partir de ahí, se trata simplemente de esquivar los objetos que te lance por la sala y acribillarle a balazos. Ponte las gafas de infrarrojos para localizarle cuando se camufle.



¡Qué careto! Psycho Mantis parece salido directamente de un refugio nuclear, pero es nuestro villano favorito.

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

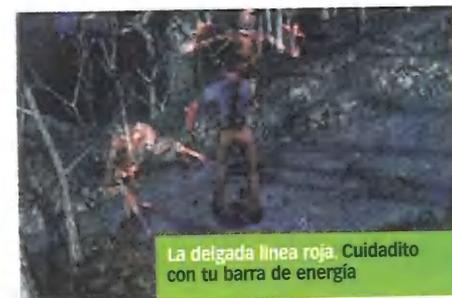
CÓMO... PLANTAR CARA A LOS MUERTOS



Entra en combate sólo cuando tengas mucha energía o estés arrimado a una esquina. No atraigas la atención de los esqueletos que se regeneran ni de

las apariciones, porque acabarían contigo. Puedes librarte de los murciélagos con el hacha o la motosierra (a veces dejarán caer alguna cosilla interesante).

Cuando utilices armas de mano, avanza hacia tus enemigos para compensar la floja detección de colisiones y alterna tus ataques o tus enemigos empezarán a esquivarlos. Si usas una pistola mantente a distancia y acribilla a tus contrincantes. Si ensartas a tus enemigos con la motosierra, suelta una frase graciosa con Ñ, ya que a veces obtendrás algún power-up que vale la pena.



La delgada línea roja. Cuidadito con tu barra de energía



DESPUÉS DE UN BREVE INTERMEDIO, AQUÍ TIENES LA 2ª PARTE DE ESTA APASIONANTE REFRIEGA DE HOMBRES CON LYCRA

WWF SMACKDOWN 2

PERSONAJES OCULTOS

SMACKDOWN 2 ESTÁ REPLETO DE DESCONOCIDOS PERSONAJES DE LA FEDERACIÓN, ADEMÁS DE UNA O DOS CARAS NUEVAS. LO ÚNICO QUE DEBES HACER ES ABRIRTE CAMINO A TRAVÉS DEL MODO TEMPORADA Y VER CÓMO LLEGAN AL RING...

STONE COLD STEVE AUSTIN

Stone Cold, el tipo más marrullero de la WWF, llega después del Backlash Pay-Per-View en tu primer año. La escena de introducción que aparece después del *show* televisivo es para no perderse la. Stone Cold, cuyo estilo se acerca más al de un camorrista que al de un practicante de la lucha libre, vuelve para sembrar el caos y desbaratar los planes del jefe del *wrestling*, Vince McMahon, de dominar totalmente la WWF.

Los mejores movimientos

Presu Lou Thez: corre hacia tu oponente y pulsa **⊙** y **↑**
Cuerda potente: corre hacia tu oponente y pulsa **⊗**
Bulldog: ponte detrás de tu oponente, corre hacia él y después pulsa **→** y **⊙**

Movimiento final

El aturridor de Stone Cold: cuando tu oponente esté aturrido, pulsa **L1**



SHAWN MICHAELS

El Chico del Corazón Roto regresa a la WWF después del Día del Juicio Final del Primer Año. Es el hombre cuya carrera casi termina después de una caída durante el primer combate en la Celda infernal (Hell in a Cell) contra The Undertaker. Se fia de su habilidad en los movimientos de alto riesgo, así como de su voluntad de emplear su propio cuerpo para conseguir el resultado deseado.

Los mejores movimientos

Hurricarana: cuando tu oponente está enfrente de ti aturrido, pulsa **←** y **⊙**
Moonsault en picado: sube al poste y pulsa **↓** y **⊗**
Golpe de la fama: aturde a tu oponente y pulsa **↓** y **⊙**

Movimiento final

Música para mentones: cuando tu oponente esté aturrido delante de ti, pulsa **L1**



BILLY GUN

Billy Gun, a quien tal vez algunos conocerán como The Assman, vuelve a incorporarse al cuadrilátero después del Rey del Ring del primer año. Es un luchador grande y ágil.

Los mejores movimientos

Tornado DDT: golpea al otro luchador para que quede contra la esquina y pulsa **↑** **○** **↓** y **⊙**

Rompecerebros: pulsa **→** y **⊙** mientras intercambias puñetazos con tu oponente
Golpe de la fama en picado: súbete a las cuerdas y pulsa **←** y **⊗**

Movimiento final

Golpe de la fama: cuando tu oponente esté aturrido, pulsa **L1**



PAT PATTERSON

Un exluchador que se ha convertido en el lacayo de Vince McMahon. Patterson se vio forzado a luchar contra Gerald Brisco con un vestido cuando estropeó uno de los planes diabólicos de su jefe. Aunque ya ronda los 50, todavía puede codearse con las jóvenes estrellas. Le encantan los agarres potentes con los que agotar a sus rivales.

Los mejores movimientos

Rompecuellos con caída: cuando estés de cara a tu oponente, pulsa **↓** y **⊙**
El abrazo del oso: golpea a tu víctima hasta que quede aturrida y después pulsa **←** y **⊙**
Cara apostosa: arrincona a tu oponente, ponte delante de él y pulsa **↑** **○** **↓**

Movimiento final

Lanzamiento atómico: ponte detrás de tu contrincante aturrido y pulsa **L1**





GERALD BRISCO

Otro de los esbirros de McMahon. Brisco también tuvo que llevar un vestido de noche en el combate contra Pat Patterson. Ambos luchadores se desbloquean en el primer año.

Los mejores movimientos

Cruzado de cara: ponte delante de tu rival aturdido y pulsa ↓ y ⊙
Inmovilización de piernas: derriba a tu

oponente para que caiga de espaldas, ponte a sus pies y pulsa → y ⊙
Asfixia: lanza a tu rival contra la esquina, déjalo KO y pulsa ↓ y ⊙

Movimiento final

Súplex de doble brazo: delante de tu enemigo aturdido, pulsa L1



PETE GAS

Pete formó parte del Mean Street Posse, posiblemente uno de los equipos más ineptos que nunca haya participado en la WWF. Pete llegó al show para ayudar a su viejo amigo de escuela, Shane McMahon. Su relación de combates ganados/perdidos dejaría a Eddie «El Águila» Edwards en ridículo.

Los mejores movimientos

Dormilón: ponte detrás de tu oponente y

pulsa ↑ y ⊙ para asfixiarle.
Puñetazo montado: derriba a tu contrincante, ponte en su cabeza y pulsa ↑ y ⊙
Codo en picado: encármate a la esquina y lánzate pulsando ↑ y ⊗

Movimiento final

Caída Nelson completa: ponte detrás de un oponente aturdido y pulsa L1



RODNEY

Este individuo es otro patético miembro del equipo Mean Street Posse, junto con Pete Gas y Joey Abs. Este desventurado trío se deja caer periódicamente en los grandes combates y siempre acaban pateándoles el culo.

Los mejores movimientos

Rompecuellos con caída: aturde a tu oponente y después, de pie delante de él, pulsa ↑ y ⊙
Caída de cuerpo giratoria: Ve a la esquina,

súbete a las cuerdas y pulsa ↓ y ⊙
Sacudida de espaldas: utiliza este movimiento contra un oponente que venga corriendo. Pulsa ↑ y ⊗

Movimiento final

Caída de espaldas de ángulo elevado: ponte detrás de un rival aturdido y pulsa L1



JOEY ABS

El tercero y último miembro del equipo Mean Street Posse. Los tres personajes se desbloquean durante una secuencia de vídeo del primer año. A pesar de que todos ellos son jóvenes, técnicamente son unos luchadores excelentes.

Los mejores movimientos

Estirón de abdominales: detrás de tu oponente, pulsa ↑ y ⊙

Sumisión del trueno azul: colócate detrás de tu oponente y pulsa → y ⊙
Golpe de cara: mientras corres, pulsa ↑ y ⊙

Movimiento final

Moonsault en picado: mientras tu oponente está aturdido, sube a las cuerdas de espaldas y pulsa L1





DEBRA

La señora de Stone Cold. Debra decidió abandonar la compañía durante un tiempo para ayudar a su hombre a descansar y recuperarse después de que Rikishi se lo llevara por delante. Ahora regresa de modo triunfante después de ganar un dudoso concurso de belleza en la WWF. El hecho de que los jueces la eligieran a ella en vez de a Trish Stratus sigue siendo un misterio para todos.

Los mejores movimientos

Golpe al ojo: ponte delante de tu víctima y después pulsa ↑ y ◎
 Rompecuellos: corre hacia tu oponente y pulsa ◎
 Colegial: corre hacia tu oponente y pulsa ↑ y ◎

Movimiento final

La bofetada de Debra: cuando tu víctima esté aturdida y tú delante de ella, pulsa L1



CACTUS JACK

La leyenda *hardcore* regresa a la WWF después del primer año de No Way Out Pay-Per-View. Otro *alter ego* de Mick Foley/Mankind/Dude Love. No hay nada que pueda dañarle. Ni siquiera lanzándolo desde lo alto de la celda infernal contra la mesa de los comentaristas.

Los mejores movimientos

Martinete: ponte delante de un oponente



aturdido y pulsa ↑ y ◎
 Mordisco frontal: tumba a tu víctima y en su cabeza pulsa → y ◎
 Ataque con codo: corre hacia tu oponente y pulsa ↑ y ⊗

Movimiento final

DDT de brazo doble: ponte delante de un rival aturdido y pulsa L1

MICK FOLEY

El hombre que está detrás de tres de los personajes más corpulentos y ruines de la WWF finalmente hace acto de aparición. Lograr cumplir sus aspiraciones en el Evento Principal de Wrestlemania y después del Evento Principal del primer año ya puede seleccionarse.

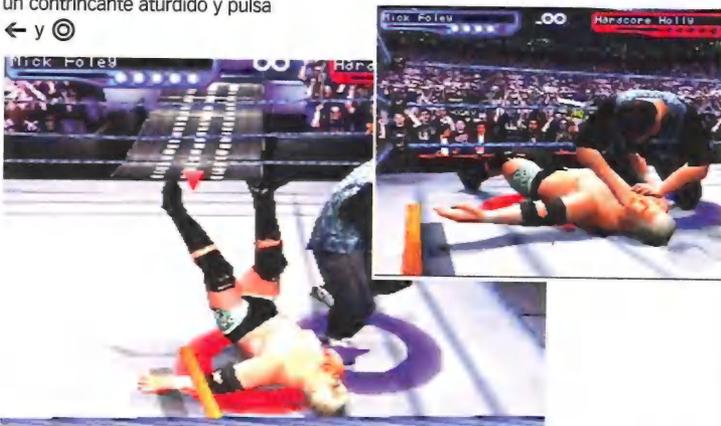
Los mejores movimientos

Trasero aprisionador: ponte delante de un contrincante aturdido y pulsa ← y ◎

Caída súplex en T: ponte delante de un rival aturdido y pulsa → y ◎
 El apretón del camello: tumba a tu contrincante, sitúate en su cabeza y pulsa ← y ◎

Movimiento final

La garra de la mandíbula: ponte delante de un oponente aturdido y pulsa L1



MICHAEL COLE

Ser comentarista de la WWF puede ser un trabajo peligroso, pero gracias a Cole ahora los hombres del micro tienen la oportunidad de devolver algunos golpes. Cole ha recibido demasiadas tortas y el pobre ya no lo aguanta más. Lo desbloquearás después del primer acontecimiento de tu segundo año y su repertorio es sorprendentemente técnico.

Los mejores movimientos

El batacazo: delante de un oponente aturdido, pulsa ← y ◎

Tabla de surf mexicana: tumba al rival, sitúate en sus piernas y pulsa ← y ◎
 Golpe bronco: lanza a un oponente contra la esquina, tumbalo y corre hacia él pulsando ◎

Movimiento final

Cruzado de cara de pie: sitúate delante de un oponente aturdido y pulsa L1



LOCALIZACIONES OCULTAS

WCW CONVIRTIÓ LOS COMBATES FUERA DEL CUADRILÁTERO EN UN VIDEOJUEGO APARTE, PERO EN *WWF SMACKDOWN 2*, DONDE LOS ENFRENTAMIENTOS PUEDEN TENER LUGAR EN CUALQUIER SITIO, SON MUCHO MEJORES Y ADEMÁS NO CUESTAN NI UNA PESETA MÁS. A CONTINUACIÓN TE CONTAMOS CÓMO PUEDES ACCEDER A TODAS LAS ZONAS

ZONA PRINCIPAL

En primer lugar, sal del ring y dirígete hacia la flecha roja que señala al escenario. Quédate a su lado unos segundos y se volverá azul. Luego, pulsa Δ y entrarás en el escenario principal cerca de la pantalla gigante.



ZONA DE ENTRADA

Sin armas, aquí es donde empieza la lucha más salvaje. Lanza a tu enemigo fuera de la rampa y suéltale un codazo. Vuelve a subir a la rampa y dirígete hacia la entrada, desde donde podrás acceder al Vestíbulo.



VESTÍBULO

No es que tenga muchas cosas, pero si lanzas a tu rival contra el extintor que hay en la esquina superior derecha, éste caerá al suelo. Recógelo y atiza a tu contrincante hasta dejarlo sin sentido.



El Vestíbulo también tiene cinco salidas para que puedas sembrar el caos a tu gusto. A la izquierda está el Segundo piso; por la esquina inferior izquierda llegarás al Sótano; la salida inferior conduce al Centro comercial; por la derecha accedes al Restaurante, y si retrocedes regresarás por donde viniste.



EL SEGUNDO PISO

Hay una máquina de bebidas, un teléfono y otro extintor (por lo visto, hay mucho pirómano suelto). Si lanzas al otro luchador contra cualquiera de estos objetos conseguirás armas con las que golpear a tu oponente. Si lo lanzas contra el teléfono podrás emplear el auricular contra él. Si lo lanzas contra la máquina de bebidas podrás atizarle con una lata. El pasadizo también tiene cuatro salidas: una para volver abajo, otra para acceder al Vestuario, otra para la Sala de las taquillas y una más para la sala VIP.

EL VESTUARIO

Por curioso que parezca, el vestuario contiene un cubo de la basura donde puedes encontrar una urna, la cabeza de un maniquí y la cabeza de un ciervo disecado. Lanza a tu oponente contra el cubo para recoger los objetos y después golpéale con ellos. También hay una mesa que puedes utilizar para saltar con el codo por delante o para estampar a tu oponente contra ella.



LA SALA DE LAS TAQUILLAS

En las taquillas puedes conseguir varias armas sí —como era de suponer— lanzas al oponente contra éstas. Cuando caiga una silla o un arma podrás utilizarla para darle en la cabeza a tu rival.



LA SALA VIP

Las estrellas de la WWF no tienen ningún reparo en pillar un buen sofá y atizarse con él. También hay algunas plantas la mar de prácticas para propinar unos buenos zurriagazos vegetales al rival.



EL CENTRO COMERCIAL

Apártate de la calle o corres el peligro de ser atropellado por uno de los coches que pasan a toda pastilla. Puedes recoger el banco que hay en un extremo, utilizar el carro de la compra para golpear las piernas de tu adversario, o bien simplemente atizarle en la cabeza con un cubo. También hay una fuente en el centro de la zona. ¿Quién va a resistirse a propinar un buen rodillazo en tan idílico entorno?

Las tres salidas del Centro comercial conducen a la Cafetería, al Restaurante y de vuelta al Vestíbulo.



LA CAFETERÍA

Lleva la lucha hasta el bar y demuestra tus habilidades recogiendo mesas o saltando desde ellas. Hay una máquina de discos en la esquina, y si lanzas a tu oponente contra ella conseguirás un barril de café con el que destrozar el lugar. También puedes subirte a la máquina de discos y saltar desde ella para propinar algún codazo.



EL RESTAURANTE

Más mesas desde las que saltar y propinar codazos. También hay algunas armas Hardcore, como las cajas, con las que puedes provocar algún que otro dolor de cabeza a tus rivales.





FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

PERSEGUIDOS POR EL HORROR

Hola. Me llamo Susana, tengo 26 años y os escribo en defensa de David, de 15 años. Este chico os escribía en el mes de Junio en una carta titulada «Colinas, Zombies y Dinosaurios», y al final en la PD os hablaba de Alessa. ¿Es que no recordáis quién es ella? Es la misteriosa joven que aparecía en *Silent Hill*. Aparte de eso, sólo os voy a hacer una pregunta: en el juego *A sangre fría*, después de cargarme a todos los vigilantes en la mina A, no sé como pasar a la mina B. ¿Podrías ayudarme? Muchas gracias.

Susana
Internet

Ah, estupendo. Nosotros empeñados en olvidar lo de Cheryl, y vosotros empeñados en revivir nuestras fobias.



¿Sabéis cuántos redactores de PSMag sufren problemas de insomnio por culpa de SH? Algunos todavía mojan... mojan la cama pensando en la dichosa llamada de teléfono («Daddy?... Where are you?»). Qué horror, de verdad. No es de extrañar que la cabeza se nos vaya hacia otras Alessas... En fin, ayuda para *A Sangre Fría*: consigue que el profesor Tolstov te dé información sobre la mina B (háblale de su hija Alexandra) y pide ayuda a Kostov por el rémora. No te damos más pistas, con esto debería bastar.

LA RACIÓN MENSUAL DE FINAL FANTASY

Hola. Lo primero que tengo que hacer es felicitaros por las horas de diversión que me ha proporcionado vuestra fantástica revista (os sigo desde el número uno). Ahora, me gustaría que me respondierais a estas preguntas:

1. En *FFIX* me he enterado de que la última arma de Yítán se llama «artema», pero nadie sabe decirme cómo conseguirla. ¿Podrías hacerlo vosotros?
2. ¿Vale la pena privarme de pequeños caprichos para poder comprar «la negra» dentro de año y medio?

CARTA ESTRELLA

LUDÓPATA EN CIERNES

Hola, ¿qué tal? Primero deciros que me llamo Carlos y tengo 15 años, y que vuestra revista es la mejor que he leído de PlayStation, aunque cada vez haya menos de PSX y más de su hermana mayor PS2. También deciros que os sigo desde el número uno, y que me encantaba la «Crítica Destructiva» que hace unos meses (y no sé por qué) quitasteis. Bueno, allá van mis preguntas:

1. Estoy atrancado en *Manager de Liga 2001*. No sé cómo poner en forma a mis jugadores antes de que empiece la liga, ¿podrías decirme algún truco para tener mucho más dinero y poner a mis jugadores en forma? Siempre empiezan con un nivel excelente en octubre, pero después en septiembre son una birria...
2. ¿Existe alguna probabilidad, por muy remota que sea, de que *Final Fantasy X* salga para PlayStation y no sólo para PS2?
3. ¿Cuál es, en vuestra opinión, el mejor juego de PlayStation? Y no me vale que digáis: «hay gustos para todos», «hay diferentes estilos», etc...
4. ¿Qué calificación me daríais, sabiendo que me he pasado *Silent Hill* en un día? Buena marca, ¿eh?

Por último, deciros que sigáis así y que si es posible me contestéis pronto. Se despide vuestro más fiel seguidor, Carlos López.

PD: Eso último ha quedado bien, ¿eh?

Carlos López
Internet

1. Tenemos el truco perfecto: escribe «POTIONS» en la pantalla donde introduces el nombre de los jugadores, y se recuperarán de un día para otro. Es fácil, ¿eh?

2. Es más posible que probable, aunque también mucho más imposible que posible. La verdad, es tan probable como la posibilidad de que descubras su probabilidad al terminar de leer esta línea.

3. Pues hay «diferentes estilos para todos los gustos». Je, je. ISS, FF, WO, GT, SH, MGS, SF... vaya, casi todo lo que se puede reducir a siglas es bueno. Si realmente tuviéramos que escoger uno, nos quedaríamos con... mm... no, casi que no. No nos sentimos con fuerzas.

4. Madre del amor hermoso... Te damos un merecido notable en esquizotimia y una matrícula *cum laude* en «patología silenthiforme». A tus padres, los seres que viven más allá de la puerta de tu habitación, los tendremos que ver en septiembre.

PD: Sí que ha quedado bien, sí. Casi parece propio de una persona normal...





3. Teniendo en cuenta que me encanta la serie FF, ¿tengo que comprarme *Ehrgeiz*?

Espero vuestras respuestas.

PD: si alguien tiene las respuestas a las preguntas, que me las envíe a mercahu@aaa.upv.es. Adiós, pecadores.

Pablo Borrás
Internet

1. El Arma «artema» se consigue prácticamente al final del juego, antes de enfrentarte a Kuja. Sumérgete donde antes se encontraba la «Isla de los Resplandores» (guíate por el mapa, ahí no hay burbujas) y suerte...

2. Bueno, sinceramente: no nos sentimos capacitados para responder a eso. Dependerá del precio, del tamaño (¿son realmente pequeños?), de la cantidad y, sobre todo, del valor que tengan para ti esos «pequeños caprichos». Eso sí, ten en cuenta que no es sólo comprar la máquina, tendrás que darle de comer... Se dice por ahí que los coches se sientan con uno a la mesa (por eso de los gastos de seguro, mantenimiento y tal). ¿Los coches? ¡Ja! No saben lo que es quedarse sin mesa y tener que comer de bocadillo...

3. No, no «tienes» que hacerlo. Tampoco «tienes» que comprarte todos los FF (aunque no es mala idea, si tanto te gustan), pero en el caso de *Ehrgeiz* ni siquiera es un buen consejo. Está bien como curiosidad, pero... en fin, mejor que le eches un vistazo antes de comprarlo. No esperes nada a la altura de FF.

PD: Vaya, genial. Pero vamos a ver, hombre: si tu carta sale publicada, se supone que trae ya las preguntas respondidas. Y si no lo hace... ¿para qué

esa PD? ¿No te fías de nosotros? Je, je... está bieeen, tienes toda la razón, maldita sea (esto nos pasa por consentiros preguntas tan complicadas). A ver quién es el intrépido que te contesta a eso de los «pequeños caprichos»...

CONSOLA NUEVA, CORREO NUEVO

Qué hay, compañeros. Soy Óscar Urdampilleta Conde, y os escribo desde Gijón (Asturias). Para comenzar, empezaré diciendo que me gusta muchísimo vuestra revista y que os sigo desde el número 18. Y no he encontrado ninguna revista que alcance vuestro nivel. Bueno, vale ya de peloteo, que supongo que ya estaréis cansados de que todo el mundo os haga la pelota (qué va, nunca os cansáis). Es la primera vez que os escribo, por lo que espero que no os metáis mucho conmigo. Bueno, empecemos:

1. Me he comprado una PS2 el 19 de julio, y no me arrepiento de ello.
2. Estoy esperando con muchas ansias la salida de *Final Fantasy X*. En algunas web dicen que saldrá para septiembre del 2001, pero en otras pone que en Estados Unidos sale a principios de 2002 (por lo que en España...). Yo ya no sé que creerme, ¿me lo podríais aclarar?
3. El primer juego que compré ha sido *Evergrace* (supongo que lo conoceréis). ¿Sabéis algún truco, o alguna página web, en la que haya alguna guía del juego (el español, claro)?
4. ¿Para cuando *MGS2*? No me aguanto de la emoción, supongo que a vosotros os pasará lo mismo.
5. Otra cosa: respecto al que responde las cartas, espero que siga así mucho tiempo, que siga igual de cachondo. Siempre en las contestaciones de las cartas pone ese toque de humor que me encanta.
6. ¿Qué juego de lucha para PS2 me recomendáis?
7. ¿Es cierto eso que he oído que la película *Final Fantasy*, cuando salga en DVD (aun

queda muchísimo), incluirá una demo del *FFX*? Espero que sí.

8. Tengo oído que *Gran Turismo 3* sale a finales de julio de 2001, espero que sea verdad. Bueno, por el momento se terminan mis dudas, aunque puede que más adelante os mande otro e-mail; o puede que para variar os envíe una carta, pero tranquilos, que esto no ocurrirá muy pronto. Espero que sigáis así de bien, o incluso mejor (cosa que no me extrañaría). A ver si publicáis mi carta...

PD: Me encantó cómo contestasteis a Rafael Campo, en el número 55. En su carta (cuyo título era «*Herrar es de humanos*») criticaba vuestras faltas de ortografía. Y vosotros le respondisteis de la manera más original, yo nunca habría podido haber hecho tantas faltas. Sois los mejores.

Un saludo.

Óscar
Internet

Pero qué morro. Eso de que no nos metamos mucho con los que escribís por primera vez se está poniendo de moda, y —la verdad— no acabamos de entender los procesos mentales que os llevan a razonar así. ¿Qué queréis, que nos metamos sólo con los veteranos? ¿Que no nos metamos con nadie? Jaa, ja... Nada, nada, a soportar el charrón ahí, no nos das lástima. Piensa que un «emilio» más y dejarás de ser novato...

1. El 19 de julio. Ya, claro. Estamos contestando a esta carta un 14 de julio (sí, deberíamos estar en la playa, ya ves), así que algo falla... ¿No habrá sido junio? ¿O tiene tu PS2 menos de -5 días? Empezamos bien, je, je...



2. Tranqui, tómallo con calma: no llegará aquí hasta bien entrado el año que viene. En Japón le falta poco, pero el doblaje al español hará que se retrase más de lo habitual (que ya es bastante, sí). Lástima. Hmm... ¿lástima? Tal vez valga la pena.

3. Sabemos que hay un área secreta («Shadow Tower») a la que puedes acceder usando los cristales oscuros. Ya, no es nada espectacular, pero es lo que hay.

4. Se dice que para finales de año. Está difícil, pero podría ser. Habrá que confiar en el tirón de la campaña navideña.

5. El que responde las cartas... Je, je, menudo elemento. Está claro que no lo conoces, porque lo peor que te/nos/le podría pasar es precisamente que siguiera así durante mucho tiempo. Desgraciadamente anda por aquí cerca, así que vamos a bajar la voz...

6. Pues dudamos entre *Tekken 4*, *Virtua Fighter 4* y *Soul Calibur 2*. ¿Cómo dices? Ah, ya, sabemos que aún no han salido, sí... ¡qué quisquilloso!

7. Lo que sí va a incluir es una opción (sólo cuando la reproduzcas en una PS2) para cambiar el ángulo de visión en ciertas escenas. Puede estar bien, ya veremos.

8. Eso es. Pero, cómo... ¿no lo has reservado? Je, je, pobre...

PD: ¿Comorl? ¿Faltas? ¿Qué faltas? Como no tespliqes megor...



LOCO POR EL TAXI LOCO

Hola, me llamo Juan Alfonso, tengo 13 años y es el segundo e-mail que envío. Os sigo desde el número 22, y como en la anterior vez, ¿me podríais resolver unas dudas?

1. ¿Saldrá *Crazy Taxi 2* para PS2?
2. *Crazy Taxi 3*, ¿saldrá sólo para X-Box?
3. Hay rumores de que saldrá un *Crash Bandicoot* para GBA, ¿es cierto?
4. ¿Cómo se consigue el Dr. Boskonovitch en *Tekken Tag Tournament*?
5. ¿Se sabe algo de un posible *Spyro 4*?

Juan Alfonso
Internet

1. De PS2 no se ha dicho nada, pero sí hay rumores de su aparición en X-Box y Game Cube.
2. Vaya, no sabemos nada de su tercera parte... ¿Has hablado con Hitmaker o qué?
3. Sí, saldrá para GBA, al igual que un *Spyro*.
4. Alcanzando la máxima puntuación en el subjuego de bolos.
5. Hace algún tiempo se habló de una cuarta parte (para PS2, PC y X-Box), pero ya entonces estaba prevista para primavera de 2002. Estarán con ello, suponemos.

PSX vs. PS2

Hola, somos seguidores vuestros desde el número 37 y nos encanta vuestra revista. Ahí van una serie de preguntas:

1. ¿El chip pirata, daña mucho la Play?
2. ¿Se sabe algo de una continuación de *Tomb Raider VI*?
3. ¿La PlayStation2 se está hundiendo, o sólo nos lo parece?
4. ¿De qué consola se venden más juegos, PSX o PS2?
5. En el número 37 de vuestra revista había una demo de *Kingsley*. ¿Cuánto cuesta este juego? ¿Tardará mucho en llegar a Platinum?
6. ¿Existen trucos para *Final Fantasy VII* o *VIII*?
7. En un número de la revista había un tal Odín que iba de listo; pienso que todo lo que dijo era una sarta de mentiras, para mí que ese chaval todavía juega con la Master System.
8. ¿Existe algún juego de Pokémon para la Play?
9. ¿Cuándo estará *MOHU* en Platinum?
10. ¿Hay algún truco para *Los Simpsons Wrestling*?

PD: Sois la mejor revista del mundo, y pienso que la PSX machacará a la PS2 si las cosas no mejoran.

Javi y Javi
Internet



1. Moralmente, la hace papilla. Física-mente, lo único que le puede hacer daño son las zarpas de algunos irresponsables.

2. ¡Cielo santo, *Tomb Raider VII*! ¿Aún no ha salido el cinco y ya estáis pensando en el siete? Je, je... claro que se está preparando un nuevo *Tomb Raider* (en principio para PS2), pero como mucho será *TR V*. O sea, *TR 5* (que, de hecho, es lo que viene después del 4, cuatro, IV). Pero es muy posible que ni siquiera lleve número.

3. Pues no, no se está hundiendo. Para ser exactos, diríamos que «la están reflotando». Afortunadamente.

4. Aquí todavía se venden más de PSX (claro, hay muchas más PSX que PS2); pero es posible que hacia Navidades empiecen a cambiar las cosas.

5. Si lo buscas bien es posible que lo encuentres por unas 5.000 ptas.

6. No, no hay de eso para FF. Es el «Fair Play», de Square.

7. Pero hombre, ¿se puede saber qué dijo para que pienses eso de él? Hemos releído su carta y no nos parece tan fantasma... si es por lo de jugar a todos los *Tomb Raider*, mucha gente lo ha hecho. Si no... bueno, explícate mejor, anda.

8. No. Y tampoco existirá a corto ni medio plazo. ¡Los *Pokémon* son de Nintendo! Eso sí, tienes *Digimon*, que viene siendo lo mismo pero sin Ash ni Pikachu. Aunque, bien pensado, tampoco están Charizar, Blastoise, Mewtwo... (¿los habremos escrito bien?)

9. Éste sí que debería salir en Platinum. Dale unos meses.

10. Hay, hay: en la pantalla de «Press Start» pulsa «círculo», «arriba», «arriba», «abajo», «abajo», «izquierda», «derecha», «izquierda» y «derecha» para disfrutar del «Bonus Match Up». Hazlo por orden, ¿eh?

PD: Tranquilo, las cosas mejoran. ¿Has visto *GT3*?

50 VECES 15 (750)

Hola, me llamo Dani y me gustaría saber si va a salir (y cuándo) *Who wants to be a millionaire?* para PSone. Gracias.

Dani
Internet

¿Realmente te interesa? ¿Quieres que marquemos ese juego? Piénsalo bien, que todavía te quedan dos comodines... Te recordamos que estás jugando por una respuesta concreta. ¿No quieres usar el comodín del público? ¿Sí? ¿No? Está bien, señoras y señores, jugamos por... ¿Cómo? ¿La llamada, mejor? Perfecto... ¿Y a quién llamamos, a tu señora? ¿A la distribuidora del juego? Pillamos el teléfono, levantamos la ceja y confirmamos que Proein distribuirá *¿Quién quiere ser millonario?* Pero no sabemos cuándo. En principio, este año.



*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIOCD

MISTERIO, ESQUELETOS, MÚSICA Y MUDOKONS SE MEZCLAN EN EL DISCO DE ESTE MES



LOONEY TUNES:
PERRO & LOBO
PIPEMANIA 3D,
METAL GEAR SOLID,
LEGACY OF KAIN:
SOUL REAVER,
TWISTED METAL,
WWF SMACKDOWN,
FINAL FANTASY IX,
ALONE IN THE DARK 4
Y BLACK & WHITE.

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS

INSERTA EL DISCO, EMPIEZA A JUGAR Y COMPRUEBA SI ERES LO BASTANTE BUENO PARA NOSOTROS...

Avanza por los siniestros parajes de *Alone in the Dark* y completa el reto que te proponemos



«Abe» César, los que van a morir... Ahora podrás demostrar qué tal se te da conducir a un mudokon por el enrevesado mundo de *Abe's Exoddus*

PARTICIPA

¿QUÉ ES?

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS es un nuevo concurso pensado para premiar tu destreza y habilidades de jugador. Como recompensa por tus buenos tiempos y puntuaciones en el disco de demos mensual, podrás hacerte con varios premios y, mejor aún, vas a quedar immortalizado como uno de los mejores jugadores de PS1 en nuestra ilustre Galería de Famosos.

EL PREMIO

Cada mes estableceremos una serie de retos que superar. Sólo tienes que completarlos, enviándonos una prueba de ello —que puede ser una foto o un vídeo— y recibirás un premio a la mar de suculento, amén de pasar a formar parte de nuestro LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS (siempre y cuando nos mandes una foto tuya, claro).

LAS BASES DEL CONCURSO

Es muy sencillo. Cada reto se debe completar siguiendo las reglas que se establecen en el apartado correspondiente de El Reto de PSMag. Para participar, debes enviar el cupón acompañado de un vídeo o una fotografía que atestigüen tus hazañas, junto con una foto tuya. Todo esto aparece explicado con detalle en cada reto. Puedes participar en tantos retos como quieras, pero asegúrate de rellenar el cupón que aparece más abajo y de marcar las casillas adecuadas.

CÓMO CONSEGUIR PRUEBAS DE TUS PROEZAS

CON UNA CÁMARA DE FOTOS

Enfoca con la cámara a la pantalla del televisor y dispara. Obtendrás mejores resultados si no utilizas el flash de la cámara, corres las cortinas y/o utilizas película rápida de 200 o 400 ASA.

CON UNA CÁMARA DE VÍDEO

1. Conecta el cable que une la PlayStation con el televisor en la entrada de señal situada en la parte posterior del aparato de vídeo.
2. Conecta el cable de salida del vídeo al televisor y enciende ambos aparatos.
3. Sintoniza el canal del vídeo en el televisor y enciende la PlayStation.
4. Busca un canal libre en el sintonizador de canales del vídeo y busca la señal de la PlayStation. Guarda la sintonía.
5. Completa el reto, y asegúrate de incluir la pantalla que muestra el «resultado».
6. Introduce una cinta de vídeo y pulsa el botón de grabación. Espera unos segundos y luego detén la grabación.
7. Repite los pasos 5 y 6 tantas veces como retos diferentes quieras asumir.
8. Es muy importante que rebobines la cinta hasta el principio.



EL RETO PSMag
Demuestra lo que vales y llévate un premio

PARA UTILIZAR EL DISCO 72

Carga el CD y desplázate por la selección de Juegos utilizando ← y →. Pulsa X para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcdiciones.es

NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> ALONE IN THE DARK | <input type="checkbox"/> DESTRUCTION DERBY |
| <input type="checkbox"/> ABE'S EXODUS | <input type="checkbox"/> ASTERIX |
| <input type="checkbox"/> MEDIEVIL 2 | <input type="checkbox"/> TOCA 2 |
| <input type="checkbox"/> MUSIC 2000 | |

NOMBRE
APELLIDOS

DIRECCIÓN

ADJUNTO VÍDEO FOTO COMO PRUEBA

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a CONCURSO EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine, Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

ESPACIOCD

¡AVANZA!



Enciende tu linterna, sumérgete en el agua y camina por las cloacas de Shadow Island

¡ASÚSTATE!



Se te saldrá el corazón por la boca cuando aparezca de la nada este apestoso monstruo

¡MATA!



Devuélvelo a las profundidades con unos cuantos balazos y huye tan lejos como puedas...

Emoción, intriga y dolor de barriga con...

PLAY! Alone In The Dark 4

¡JUEGA Y ENTRA EN EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!

Antes de que abras la boca te aclararemos algo: *Alone In The Dark: The New Nightmare* no es un juego de terror de supervivencia. No, la verdad es que Infogrames no quiere ni oír hablar del tema. En su lugar, lo que experimentas nada más pisar Shadow Island es *tensión* de supervivencia. Y eso es harina de otro costal.

Bueno, más o menos. De hecho, se mire por donde se mire, *AITD* sí que te acaba poniendo los pelos de punta, y nuestra demo traslada al comedor de tu casa todo el terror que contiene el primer nivel del juego. Tú eres Carnby, un investigador privado melencólico y amigo de Charles Fiske, otro investigador privado que un día se fue a pasear por Shadow Island y regresó en estado fiambre. Junto con su amiga Aline (quien, como sabrás cuando juegues a esta demo, no es... bueno, no lo vamos a fastidiar

avanzándote información), Carnby ha sido enviado a la isla para averiguar qué es lo que ocurre, y también para dilucidar qué mató al pobre Charlie.

Pronto te darás cuenta de que éste no es un caso que puedas resolver preguntando al personal en los bares de los alrededores. El juego te depara cosas bastante más siniestras que un granjero con una cogorza increíble contándote antiguas leyendas mientras se bebe una pinta de Guinness. Esto es terror puro y duro. ¿Tienes miedo? Lo tendrás. Sigue leyendo...

CONTROLES

- ↑→↓← Dirección
- ⊗ Usar arma
- Ⓞ Correr
- Ⓐ Inventario
- Ⓞ Encender/Apagar linterna
- Ⓜ+Ⓜ Postura de acción
- Ⓜ Radio



Carnby multiusos. Carnby camina, corre, trepa, salta y dispara. Igual si aprieta el botón adecuado se pone a barrer la casa...



No te hundas. Tendrás que eliminar el agua de las escaleras para poder descender a las cloacas



Quien algo quiere, lluvia le cuesta. Los rayos y truenos contribuirán a elevar los aires fantasmagóricos

ALGUNAS ESTRATEGIAS...

Que harán que el reto resulte mucho más fácil



Conducta controlada. *AITD* utiliza controles rotacionales. ? siempre sirve para caminar hacia delante, sin importar hacia donde enfoque la cámara. Mantente en el centro del camino para evitar cualquier tropezón



R1 que te R1. El sistema de fijación de objetivos es muy importante. Sin duda, el botón R1 se convertirá en tu mejor compañero para acabar con los enemigos del primer nivel, sobre todo con los que te rodeen



Ojo al parche. Mira en todas partes. Nunca sabes lo que te puedes encontrar, sobre todo teniendo en cuenta que hay objetos esparcidos al azar por paredes y pasajes



Y se hizo la luz. La linterna suele aportar poco más que un bonito efecto de luz al entorno. Sin embargo, también puede resultarte bastante útil. Algunas veces, al encenderla iluminará un rincón oscuro que oculta una zona adyacente. En esta parte en concreto que te mostramos aquí arriba, es imprescindible para completar la búsqueda



PISTA CLAVE

■ **Dispara y siembra la destrucción**
Recuerda que para poder deshacerte de tus enemigos de manera eficaz tendrás que acostumbrarte a usar **□** y **⊗**. Si utilizas sólo uno de ellos, te quedarás quieto y tus odiosos enemigos no pararán de hacerte mucha púpita



TRUQUILLOS

AQUÍ TIENES ALGUNOS CONSEJILLOS ÚTILES PARA CONSEGUIR SUPERAR EL RETO DE ESTA DEMO... PERO SÓLO PUEDES RECURRIR A ELLOS SI ESTÁS TOTALMENTE DESESPERADO. ¿VALE?



PROBLEMAS CON EL AGUA

¿Cómo deshacerte del agua que ha cubierto los escalones? A través de la superficie cristalina podrás vislumbrar un pequeño pasadizo que parece conducirte a algún lugar interesante. Esto es lo que hay que hacer: gira a la derecha a la altura en que los escalones queden cubiertos por el agua, y sigue recto. Oculta en la penumbra hallarás esta rueda tan útil para drenar el lugar.



UNA HABITACIÓN CON VISTAS

Sube el volumen para esta parte de la demo. Si escuchas con mucha atención mientras Carnby atraviesa el camino empedrado que hay más abajo, podrás oír una siniestra respiración. ¡Qué miedooo!



UN PLAN HIDRO-LÓGICO

Para asquerosidades, ésta. En esta sala inundada, más o menos hacia la mitad, te encontrarás con una bestia saltarina que desaparece bajo la superficie y reaparece para quitarte parte de tu energía. La mejor manera de enfrentarte a ella es quedándote quieto y girando. Es imposible saber desde qué dirección surgirá, y si te pones a caminar arriba y abajo todavía te resultará más difícil. Quédate quieto y utiliza el sistema para fijar el objetivo.



NEGRO COMO LA BOCA DEL LOBO

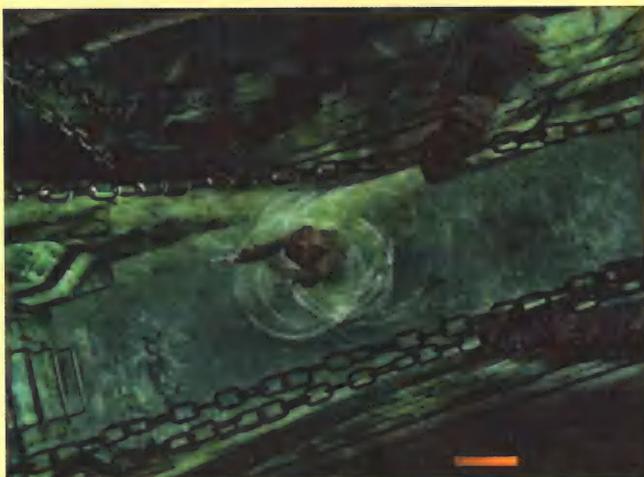
Como ya te hemos contado en el apartado Algunas estrategias, la linterna puede resultar muy útil, sobre todo cuando te aproximas al final de la demo, como es el caso. Es muy fácil que, mientras avances hacia el pasadizo que tienes enfrente, se te pase por alto este rincón tan oscuro, pero si te paras un momento y enfocas hacia él con tu linterna, encontrarás un ataúd...



NEGRO COMO LA BOCA DEL LOBO 2

...ábrelo y... ¡Aaah! ¡Es Aline, tu compañera del alma, con los ojos arrancados! ¿Será real? Como pronto comprobarás, no todas las cosas en Shadow Island son lo que parecen.

EL RETO PSMag Demuestra lo que vales y llévate un premio



EL RETO

Completa nuestra demo lo más rápido que puedas, desde la llegada a Shadow Island hasta el final, con sorpresita incorporada, en las oscuras y aterradoras cloacas.

LA PRUEBA

Una cinta de vídeo de tu viaje, si no es mucho pedir. Deja pasar un par de segundos antes de empezar el nivel, y después, haz lo propio cuando hayas acabado la búsqueda. Así podremos llevar a cabo una lectura exacta en nuestro reproductor de vídeo.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de **EL LIBRO PSMAG DE LOS RECORDS** y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.



DATOS

GÉNERO: Aventura de terror

DISTRIBUIDOR: Infogrames

DISPONIBLE: Sí

MÁS DETALLES: Echa un vistazo a la *review* bestial que publicamos el mes anterior

¡ESCLAVOS!



A los mudokons los obligan a desenterrar los huesos sagrados de sus ancestros para transformarlos en un brebaje alcohólico

¡AVENTURAS!



El joven Abe conduce a esta tropa variopinta por las arenas ardientes del desierto para así liberar a su pueblo de un destino mucho peor que la muerte

¡BATACAZOS!



Pero nada más llegar a su destino, Abe es tan torpe que se separa del resto del grupo y acaba cayendo por un precipicio altísimo a...

Salva a todos tus amigos mudokons en...

PLAY! Abe's Exoddus

¡JUEGA Y ENTRA EN EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!

Abe's Exoddus es, simplemente, el mejor plataformas en 2D de PlayStation. Como tal, mezcla un sistema de juego inteligente con unos puzzles difícilísimos para exprimarte las neuronas y varias —ejem— flatulencias.

Abe es un mudokon de Oddworld que intenta desesperadamente liberar a sus colegas esclavos. Éstos han sido capturados y cegados por sus captores, así que no pueden ver lo que les obligan a desenterrar: los huesos de sus ancestros. ¿Qué por qué los tratan tan mal? Pues todo empezó por culpa de Mullock el Glukkon (el malo del primer juego), que se percató de que los restos de los mudokons muertos se podían destilar y convertirse en una bebida alcohólica muy apetecible, el Soul Storm Brew. El muy animal hasta dispone de una destilería para su fabricación. La demo te ofrece una versión modificada del primer nivel, que te muestra todo el abanico de excentricidades del juego. El intento de Abe de irrumpir en la destilería de Soul Storm Brew ha acabado antes de empezar ya que, tras caer por un precipicio, se ha separado de su variopinto grupo de rescate (la verdad es que no son precisamente los Siete Magníficos).

Por el camino, Abe tiene que rescatar a los infelices mudokons que encuentra a su paso. Utiliza tus habilidades especiales según consideres para convencer, cantar o incluso abofetear a los pobres desgraciados para que salgan al exterior (por duro que parezca, a veces uno tiene que ser cruel con sus congéneres). Puedes controlar a los guardias slig que patrullan el nivel poseyéndolos (consulta los Truquillos para saber cómo hacerlo) y sometiéndolos a tu voluntad, lo cual resulta muy útil, ya que son malos, feos y van armados hasta los dientes.

Así que esto es lo que tienes que hacer. Rescatar a tu pueblo, acabar con los malos y salvar la dignidad de tus ancestros. Sencillo, la verdad.



Salta, salta, salta, salta sin parar. Saltando hacia la libertad...



CONTROLES

- ←→ Caminar
- ↑ Saltar/Girar
- ↑ Agacharse/Descender
- ←→ Rodar (estando agachado)
- ⓐ Saltar
- ⓐ Acción
- ⓧ Tirarse pedos
- Cruceta + ⓐ Lanzar
- Cruceta + ⓐ+ⓐ Salto con carrerilla
- Cruceta + D-pad+ⓐ Correr
- Cruceta + D-pad+ⓐ Escabullirse
- ⓐ+ⓐ Cantar
- Mantén ⓐ apretado y pulsa:
 - ⓐ Hola
 - ⓐ Trabaja
 - ⓧ Espera
 - ⓐ Sigueme
- Mantén pulsado ⓐ y pulsa:
 - ⓐ Hola a todos
 - ⓐ Perdón
 - ⓧ Bofetada
 - ⓐ ¡Para!



El canto del mudokon. Tienes que cantar para que se abran los portales de pájaros y tus colegas puedan escaparse



ALGUNAS ESTRATEGIAS...

Cómo ayudar a los esclavos



Cantando se guía a la gente. Conduce al primer esclavo mudokon hasta la pantalla siguiente haciendo que te siga. Activa el portal de pájaros con tus cantos y otra cosa mariposa



Salvamento pasado por agua. Gira la rueda y se abrirá la puerta, pero empezará a salir agua por la reja que hay encima del esclavo. Si no le pides disculpas, no querrá acompañarte a la siguiente sala



Tengo gases. Esta vez, cuando gires la rueda, será gas hilarante lo que se filtre en la sala. Conduce a todos los mudokons a la sala siguiente y abofetéalos hasta que dejen de hacer el tonto

PISTA CLAVE

■ Sensibilidad a flor de piel

La capacidad que tiene Abe para exteriorizar sus sentimientos constituye un aspecto revolucionario en el mundo de los videojuegos. Aquí, puedes charlar con tus compañeros mudokons, y una de las habilidades claves del juego consiste en averiguar qué sentimiento utilizar. Prueba los controles para ver que puede hacer Abe



TRUQUILLOS

EN PSMAG TENEMOS TRUQUILLOS DE SOBRA PARA QUE PUEDES SALIR AIROSO DEL JUEGO, PERO RECUERDA QUE SOLO PUEDES ECHARLES UNA MIRADITA SI VES QUE LAS COSAS NO SALEN COMO TE ESPERABAS



QUIEN CANTA SU MAL ESPANTA

Los cantos espirituales reportan muchas ventajas en Oddworld. Abe puede hacer uso de su singular don para acceder a los portales de pájaros que se encuentran repartidos por los niveles. Estos son indispensables para salvar a tus colegas mudokons.



TELEPATÉTICOS

Pobres sligs, son unos asesinos tan idiotas... La capacidad mental suprema de Abe hace que los sligs le resulten tan fáciles de controlar como los pacientes sedados de un hospital. Puedes utilizarlos para hablar, hostigar, e incluso matar. Lo único que tienes que hacer es cantar como lo harías para abrir los portales de pájaros. Si en ese momento hay algún slig merodeando, caerá bajo tu hechizo.



¡BOOM!

Sin embargo, los sligs no están ahí sólo para matar por ti. También puedes contemplar la crueldad de Abe si cantas de nuevo. Esto tendrá como resultado una muerte la mar de desagradable para la pobre criaturita, ya que explotará como un globo, arrojando trocitos gomosos de su cuerpo por toda la zona.



GASES DE LA RISA

Por tonto que parezca, Abe es capaz de hacer estallar sus pedos a voluntad. Ésta es una de las nuevas habilidades que se suman a su repertorio y de la cual el joven mudokon está la mar de orgulloso. En el juego completo puede emplear este «don» para poseer sus propias flatulencias y hacer reventar luego a un enemigo, pero en esta demo la habilidad sólo sirve para dar lugar a unas cuantas risas escatológicas.



UNA DE TORTAS

Los típicos gags de tortas y bofetones son un aspecto que se ha cuidado muy poco en los videojuegos. Por suerte, éste no es el caso. Lo único que tienes que hacer es colocar a un par de tus compañeros bien juntos y pulsar unas cuantas veces el botón de abofetear. Al final, uno de ellos se pondrá nervioso y le pegará una torta al otro, quien se la devolverá. Al final, ambos se enzarzarán en una pelea de bofetadas sin cuartel.



SIGILO

Dado que son unos haraganes de cuidado, los guardias sligs se escaquean en cuanto pueden para echar una cabezadita. Abe aprendió a utilizar el sigilo bastante antes de que fuera parte integrante de muchos juegos. La animación es muy graciosa, ya que camina de puntillas por encima de los guardias dormidos. Imaginate a Solid Snake en la misma situación.

EL RETO PSMag Demuestra lo que vales y llévate un premio



EL RETO

¿Dices que eres capaz de rescatar a los esclavos mudokon? Pues nos gustaría ver cuánto tardas en liberar a cinco de tus coleguitas.

LA PRUEBA

Para este reto nos tienes que enviar un video (consulta la página 097 para saber cómo preparar tu video para que grabe). Al inicio del nivel, espera unos segundos para que podamos ver cómo empiezas a jugar. De lo contrario, quedarás descalificado.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de **EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS** y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.



DATOS

GÉNERO: Plataformas en 2D

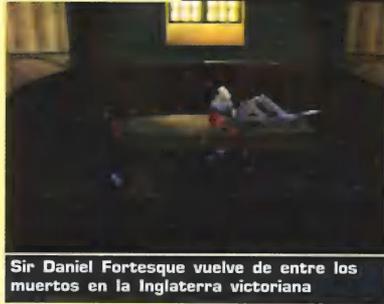
DISTRIBUIDOR: Infogrames

DISPONIBLE DESDE: 1998 PUNTUACIÓN: PSMag 24, 8/10

CONTROLES

↑←→↑ Moverse/Trepar
 Stick derecho Control de la cámara
 ⊗ Golpe sencillo
 ⊗ ⊗ Golpe doble
 ⊗ ⊗ ⊗ Combo de golpes
 ⊕ Ataque secundario
 △ Defender (con escudo)
 ○ Embestir (al correr)
 ○ Saltar
 L1 Cambiar objetivo
 L2/R2 Girar cámara a izda./dcha.
 SELECT Abri inventario

¡RESUCITA!



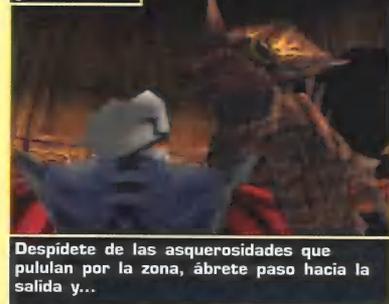
Sir Daniel Fortesque vuelve de entre los muertos en la Inglaterra victoriana

¡HUYE!



Ahora debe escapar del museo que se ha convertido en su mausoleo

¡LUCHA!



Despidete de las asquerosidades que pululan por la zona, ábrete paso hacia la salida y...

No te dejes dominar por ningún Tirano saurio en...

PLAY! Medieval 2

¡JUEGA Y ENTRA EN EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!

Puede que no sea más que un esqueleto, pero Sir Daniel Fortesque, héroe y guerrero de la Alta Edad Media, todavía da mucho juego. Para esta demo (el primer nivel del juego) tienes que guiar al recién resucitado Dan a través del museo

donde ha sido expuesto su cuerpo. Para salir tienes que encontrar llaves, activar un cañón, pelear contra algunos guardias espectrales y otros tantos extraños seres prehistóricos, y después enfrentarte al Tyrannosaurus Wrecks, que, al igual que tú, es un saco de huesos expuesto en el museo que ha vuelto a la vida.

PISTA CLAVE

Los cañones de Danielone

Para abrir la salida del museo y dirigirte a donde está el dinosaurio debes disparar el cañón. Hazte con la bola de cañón del jardín (está en un baúl) y con una antorcha que encontrarás en la Sala de Exposiciones. Sitúate detrás del cañón, selecciona la bala en tu inventario, aprovecha las llamas para encender la antorcha y acércala rápido a la mecha.

ALGUNAS ESTRATEGIAS...

Acaba con el Tyrannosaurus Wrecks



Don't let things get on top of you, get on top of them.

Menudo fantasma. Antes de que te encuentres con el tiranosaurio, el fantasma londinense te advierte de que «si estás desesperado, no te subas por las paredes; súbete a otros sitios»



Corre, que te pilla. Cuando la bestia consiga reconstruirse lo mejor es salir de allí por patas y seguir por las escaleras



Caída libre. Salta y sal pitando escaleras arriba. Utiliza el punto de vida si lo necesitas. Vuelve a saltar sobre la bestia. Apuñálala dos veces o dispárale tres veces para hacerla pedazos



¡Quieto parao! Espera a que la bestia emane un vaho rojo y envíe a dos de sus réplicas en miniatura. En ese momento estará inmóvil, así que súbete a su lomo y apuñálala o dispárale al cerebro

TRUQUILLOS

NUESTROS TRUQUILLOS INDICAN LAS ZONAS DE MAYOR INTERÉS Y TE OFRECEN UNOS INGENUOS CONSEJOS PARA COMPLETAR EL RETO... PERO SÓLO PUEDES RECURRIR A ELLOS COMO ÚLTIMO RECURSO



EL LUCHADOR DEL MUSEO

Cuando luches, asegúrate de que no paras de moverte. Todos tus contrincantes son lentos y pesados, así que cuanto más te muevas, menos posibilidades tendrán de hacerte daño.



VERDE QUE TE QUIERO VERDE

Si ves que te están calentando de lo lindo en una pelea, retírate hasta un punto de vida (indicados con una especie de burbujas verdes) para recuperar tus poderes menguantes.



RECARGA

Si ves que te estás quedando sin balas, puedes comprarle más al usurero que está en la parte superior de las escaleras.



DESALMADOS

Si te cargas a muchos enemigos conseguirás el Cáliz de las Almas (estate al tanto del porcentaje que aparece en la parte superior derecha de la pantalla).

EL RETO PSMag Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

Completa el nivel lo más rápido que puedas.

LA PRUEBA

Pon en marcha el video, pero recuerda que para que sea válido tenemos que ver a Sir Dan levantarse de su cripta.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de **EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS** y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.

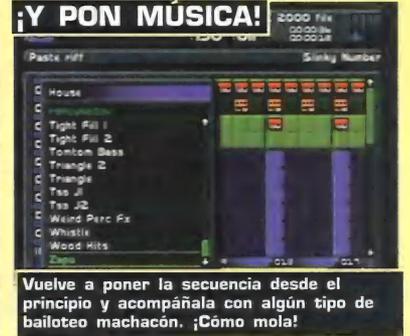


DATOS

GÉNERO: Aventura en 3D
 DISPONIBLE DESDE: 2000
 DISTRIBUIDOR: Sony
 PUNTUACIÓN: PSMag 40, 8/10

CONTROLES

- ↑←→↑ Mover el cursor
- ▶ Tocar un riff/canción
- ✎ Editar el modo
- + Volver al menú principal
- ⊗ Crear riff/Tocar riff
- ⊖ Borrar riff
- ⓪ Silencio
- Ⓢ Deshacer selección
- Ⓛ Entrar/Salir del archivo de riffs
- Ⓜ Cambiar entre modalidad audio y vídeo



Conviértete en un esclavo del ritmo en...

PLAY! Music 2000

¡JUEGA Y ENTRA EN EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!

Lo bueno que tiene *Music 2000* es que, aunque parezca difícil asimilar todo, crear una canción medianamente decente resulta relativamente sencillo. De nuestra redacción, donde el talento musical medio es comparable al de Tamara y María José

de *Gran Hermano*, y aun así conseguimos crear un temilla de 30 segundos que sonaba como una versión *funky* de la banda sonora del *Halloween* de John Carpenter. ¿No te parece cañero? Y es que reconocemos un buen ritmo en cuanto lo oímos. Así que, ¿por qué no dejarnos boquiabiertos con tus dotes musicales probando nuestra demo exclusiva y escribiendo tu propia canción?

PISTA CLAVE

Ritmos bloqueados

La demo sólo dispone de 20 «bloques» y algunos riffs pueden llegar a ocupar hasta ocho bloques a la vez. Así pues, si quieres estar seguro de que tu canción transmite lo que quieras, tienes que asegurarte de que la base de la canción se encuentre entre los bloques 12 a 16. De este modo, podremos hacernos una idea de cómo debería sonar tu canción, aunque se quede inacabada.

ALGUNAS ESTRATEGIAS...

Qué hacer y qué no hacer en el mundillo de *Music 2000*...



Los samples, si breves... Los *samples* de voz y los de rap son un poco cutres, así que mejor dosificarlos muy mucho, utilizándolos sólo al comienzo de un par de cuatro bloques



Repetimos. Sub kick dub constituye una de las líneas de bajo más *funky* de la maqueta. Haz que se repita a lo largo de los 20 bloques y le dará un ritmo flipante a tu canción



The Doors. El riff *Open The Door* mezcla varios ritmos de batería y puede resultar un buen bloque introductorio para llegar a la base de la canción. Utilízalo para añadir distintos platos



¡Qué Wha-y! Si añades el *Under It Pt 2* a una composición o bien lo usas como melodía principal, le dará mogollón de vidilla a tu canción. También te aconsejamos que pruebes el *Wha Guitwise*, que también es la mar de *funky*

TRUQUILLOS

AQUÍ TE OFRECEMOS LA GUÍA CLAVE PARA CONVERTIRTE EN TODO UN FATBOY SLIM. PERD, RECUERDA QUE SÓLO DEBERÍAS UTILIZAR ESTOS TRUCOS EN CASO DE QUE TU MELODÍA EMPIECE A PARECERSE AL NO CAMBIE DE TAMARA



A TODO BAJO

Las líneas de bajo son la columna vertebral de la canción. De hecho, utiliza dos líneas de bajo, haciendo que una esté presente desde el comienzo y a lo largo de toda la canción, y la segunda empiece en el bloque ocho o en el doce. Cuantas más líneas de bajo metas, tanto mayor será la textura de la canción y tanto mejor el sonido.



SI NO PUEDES CON LA MELODÍA... NO TE PREOCUPES

Las melodías no son tan esenciales para la canción como en un principio pudiera parecer, así que no te preocupes en caso de que ninguna resulte demasiado acertada. El *Pulse Sequence* te ofrece un buen sonido, ya que te da un sonido de ritmo rápido y constante por detrás de la línea de bajo sin ahogar la melodía principal.



TAMBORES LEJANOS

Si lo que te propones es crear una obra digna de un genio de la pista, es imprescindible que incluyas un ritmo pegadizo. Por suerte, dispones de una selección excelente de cajas de ritmos, timbales y platillos. Te aconsejamos que utilices cuatro —sí, lo has oído bien, cuatro— pistas de batería separadas, para que el sonido sea más potente y más compacto.

EL RETO PSMag Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

Crea el temazo más increíble e inspirador que puedas.

LA PRUEBA

Mete una cassette en una grabadora, acércalo a la tele y graba tu canción. Asegúrate de que la calidad de sonido es aceptable y envíanos la cinta.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.



¡CHOCA!



Dispones de 60 segundos para causar tanto caos y destrucción como te sea posible

¡DESTROZA!



Pisa el pedal a fondo y pasa a la acción, arremetiendo contra todo el que se te ponga a tiro

¡ARRASA!



En esta competición destructiva no existe ningún tipo de reglas. Sólo procurar salir con vida

TRUQUILLOS

NO LLEGARÁS MUY LEJOS SI TE LIMITAS A PERSEGUIR AL PERSONAL Y A ARMAR GAMORRA

Para empezar, recuerda que la mayor parte de la acción se concentra en medio de la pista, así que no te alejes demasiado de allí. Haz un buen uso del botón de frenar/marcha atrás para evitar acabar en la parte exterior de la pista. También te recomendamos cambiar constantemente el enfoque: acércate cuando persigas a otros coches, pero aleja la cámara cuando necesites regresar a la acción.

Una buena porción del caos mecánico más *sui generis*

PLAY! Destruction Derby

¡JUEGA Y ENTRA EN EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!

Con tan sólo un minuto de reloj, tu tarea es bien sencilla: consigue tantos puntos como puedas rayando puertas, abollando carrocerías y destrozando tantos coches de la pista de *Destruction Derby* como te sea posible.

Para embolsarte puntos, deberás arremeter contra tus contrincantes y hacerlos girar. Conseguirás dos puntos si les haces girar 90°, cuatro, si son 180° y la friolera de diez en el caso de que giren 360° o bien los dejes directamente fuera

de juego. Sin embargo, lleva cuidado, porque ellos también intentarán lo mismo contigo y puedes acabar vomitando hasta la primera papilla antes de que se hayan consumido los 60 segundos.

CONTROLES

↑←→↑	Dirección
⊗	Acelerar
Ⓐ/Ⓞ	Frenar/Dar marcha atrás
Ⓛ2	Girar rápido el volante
Ⓡ2	Cambiar cámara
SELECT	Pausa

EL RETO PSMag Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

Consigue la máxima puntuación posible en el tiempo del que dispones.

LA PRUEBA

Haz una foto de la pantalla al terminar, si eres lo suficientemente rápido. De hecho, resulta más fácil grabarlo en vídeo (consulta los detalles en la página 097)

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.



DATOS

GÉNERO: Combate de vehículos

DISTRIBUIDOR: Sony

DISPONIBLE DESDE: 1996

¡PERSIGUE!



Controla a un irreducible gallo y lleva una catapulta a rastras

¡DISPARA!



Librate de tus competidores lanzando una roca o un barril

¡DEVORA!



Zampa lo más rápido que puedas mientras les birlas la comida a los demás en...

TRUQUILLOS

PARA SER EL MEJOR DE TODA LA GALIA DEBES SER RÁPIDO, PRECISO Y TENER BUENA PUNTERÍA...

En *Catapult Chase*, concéntrate en arrear a tus víctimas con las rocas que recojas (y esto incluye dejarlas caer cuando eres tú el que está delante). Si tu catapulta resulta muy dañada, puedes repararla (gira a la izquierda y dirígete hacia la cabaña de madera que hay pasado el puente). En *Food Feast*, no dejes que la peña te birlle el papeo o de lo contrario perderás puntos.

¡Por Tutatis, están locos estos galos!

PLAY! Astérix: Juegos disparatados

¡JUEGA Y ENTRA EN EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!

Esta demo te ofrece dos de los 11 retos que contiene el juego, para los modos de uno o dos jugadores. En *Catapult Chase*, puedes participar como Astérix, Obélix, Asurancetúrix o Bellita, y arrastrar una catapulta por un camino enfangado, mientras intentas golpear a los demás con las rocas y los barriles que les lanzas para hacerles perder tiempo y tú llegar primero a la meta. En *Food Feast*, el gallo más avaricioso es el que se lleva la palma (literalmente). Puedes elegir entre estos mismos personajes, moviendo sucesi-

CONTROLES

En <i>Catapult Chase</i>	↑←→↑ Dirección
⊗	Soltar
Ⓞ	Cargar/Disparar
En <i>Food Feast</i>	↑←→↑ Comer
⊗	Defender/Lanzar
Ⓞ	Robar

vamente los botones de dirección para engullir el banquete conforme llega a la mesa. Para darle más aliciente, puedes robar papeo, propinar una torta a los demás o lanzar la comida.

EL RETO PSMag Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

A ver cuántos puntos eres capaz de acumular al vencer en *Catapult Chase*.

LA PRUEBA

Haz una foto de la pantalla de puntuaciones. Los detalles, en la página 097.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.



DATOS

GÉNERO: Juego en grupo

DISTRIBUIDOR: Infogrames

DISPONIBLE DESDE: Junio



¡CARRETERA! Tienes dos vueltas para que tu Honda Accord trucado se haga un hueco entre los 16 participantes de la carrera



...Y UNA BUENA... También hay una carrera de dos vueltas de Formula Ford. El manejo de estos coches es de lo más sensible



...SO-MANTA! Las carreras de Touring Car no están pensadas para los timoratos. Sólo podrás ganar si vas totalmente a saco

Sé el primero en divisar la bandera de meta en...

PLAY! TOCA 2

¡JUEGA Y ENTRA EN EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!

Bienvenido a Silverstone, uno de los muchísimos circuitos auténticos que aparecen en este megahit de la gasolina, los choques y las entradas a boxes que es TOCA 2. En esta demo compites en dos carreras de dos vueltas, una en un Honda Accord y

otra en un Formula Ford Van Dieman, y tendrás que estar muy al tanto si realmente quieres hacerte con la victoria. El juego completo recoge todas las emociones de la temporada de Touring Cars y además podrás llegar a disponer de toda una serie de coches diferentes. TOCA 2 también dispone de una opción multijugador, por no mencionar el realismo de los daños en la carrocería.

PISTA CLAVE

Ataca por la retaguardia

Vale, puede que sea tener mucho «morro» y a veces corres el riesgo de que te salga el tiro por la culata, pero si le metes un buen golpecito lateral en el parachoques trasero, debería ser más que suficiente para que empiece a dar vueltas como un tiovivo



ALGUNAS ESTRATEGIAS...

Conócete al dedillo todos los rincones de Silverstone



Luz verde. Mantén las revoluciones altas y después pisa a fondo el acelerador. Arrímate a la barrera de los boxes y adelanta a los demás coches. Lleva cuidado de que no se te vaya la mano en la primera curva



Controla esas curvas. Puedes tomar la mayoría de curvas a todo trapo. Atácalas desde el lado opuesto y después busca el centro de la curva al girar

CONTROLES

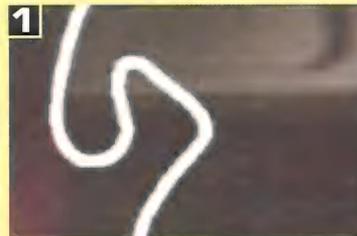
- ← → ↑ Dirección
- ⊗ Acelerar
- ⊕ Frenar
- Ⓐ Cambiar de cámara
- START Pausa



Apurando. Las curvas se hacen más cerradas a medida que te acercas al final de la vuelta. Realiza la misma maniobra que antes, pero esta vez reduce un pelín la velocidad justo antes de girar. Acelera después de girar

TRUQUILLOS

SI TIENES PROBLEMAS PARA SALIR DE UNA CURVA CERRADA PUEDE QUE NUESTROS TRUCOS TE SEAN DE AYUDA. PERO SÓLO DEBERÍAS UTILIZARLOS EN CASO DE EXTREMA URGENCIA...



En esta curva tan cerrada [1] es muy fácil terminar empotrado contra las barreras laterales (como probablemente compruebes por ti mismo la primera vez que juegues). Para no correr peligro, reduce la velocidad con bastante antelación [2] y después gira bruscamente justo antes de alcanzar la curva [3]. Una vez hayas enderezado el coche, acelera a fondo [4].

EL RETO PSMag Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

Tienes que ganar tanto la carrera Touring Car con tu Honda Accord como la carrera con el Van Dieman.

LA PRUEBA

Envíanos fotos de la pantalla de los resultados de las dos carreras con el Jugador Uno destacado en primer lugar.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de **EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS** y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.



Video Gallery

PSMAG TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA

ISS Pro Evolution 2



■ **DISTRIBUIDOR:** Konami
 ■ **GÉNERO:** Simulador de fútbol
 ■ **PROGRAMA:** Video

La verdad es que este juego ya debería formar parte de tu colección. Si no es así, aquí te ofrecemos la oportunidad de echarle una ojeada. Estate al tanto de los próximos números de *PSMag*, ya que los meses venideros depararán alguna que otra sorpresilla para los amantes de *ISS*.

The Simpsons Wrestling



■ **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
 ■ **GÉNERO:** Lucha Libre
 ■ **PROGRAMA:** Video

Por fin hace su debut en PlayStation el deporte americano más divertido y hortera que se ha inventado nunca, aunque en una versión algo más amarillenta. Contempla como tus estrellas preferidas de Springfield se pelean a muerte para conseguir el título de Campeón de Springfield.

Mort The Chicken



■ **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
 ■ **GÉNERO:** Plataformas 3D
 ■ **PROGRAMA:** Video

Ya sabes de qué va la cosa: eres un pollo muy ocupado del mundillo televisivo y unos alienígenas secuestran a todo tu público del gallinero. Sólo un detalle más. Tendrás que recorrer 16 niveles repletos de chillones colores para salvar a esos chavalines.

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

OPCIÓN SELECCIONADA: A



¡LA CAGASTE! La has llenado de plomo, pero la criatura no ha muerto. Te has quedado sin balas y la tubería de acero no parece que le haga mucho daño. Por lo visto se te va a zampar vivo...

Sigue jugando

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

AHÍ VAN LAS DEMOS Y LOS RETOS PARA EL MES QUE VIENE:

- UNA INCREÍBLE DEMO JUGABLE DE *TOY STORY RACER*
- DEMO JUGABLE EN EXCLUSIVA DE *MAT HOFFMAN*
- EL PARAÍSO FUTBOLERO DEL FANTÁSTICO *ISS PRO EVOLUTION 2*
- CONSTRUCCIONES A ALTA VELOCIDAD EN *LEGO ISLAND RACERS*



BIG BEN SCREEN STATION EVOLUTION

PRECIO 34.995 € DISPONIBLE SÍ
DISTRIBUIDOR ARDISTEL



Ha llegado el día en que no vas a tener que pedir permiso a la familia para echar unas partidillas. Hasta hoy todos hemos sufrido el tener que compartir televisión con toda la familia, y más en verano, cuando nadie tiene ninguna otra obligación que no sea dormir, comer y tumbarse al sol para no parecer un escandinavo el día de la vuelta al cole o al trabajo.

Con la aparición en el mercado de esta y otras pantallas para la PSone vas a poder disfrutar de unas largas sesiones de juego sin interrupciones y, por si fuera poco, puedes empezar en el mismo trayecto, porque con el adaptador para el coche no vas a tener que contar postes de teléfono para sobrellevar el viaje.

La pantalla distribuida por Ardistel llega con grandes virtudes y alguna que otra carencia. Empezando por las virtudes, hay que decir que el tamaño del monitor es el

suficiente (13 cm / 5 pulgadas) para poder leer todos los textos de los juegos sin sufrir daños irreparables en los ojos. La alimentación de la pantalla sustituye a la normal de PSone con lo que nos ahorramos un adaptador. Además, dispone de otra salida de AV para conectar al televisor y una entrada para auriculares, con lo que vas a hacerle un favor a los nervios de la ya sufrida familia al evitar los ruiditos repetitivos de la mayoría de juegos.

Los controles que ofrece son de lo más completitos: contraste, corrección de color y volumen, en definitiva, todo lo que necesitas. Aunque la belleza no sea su punto fuerte, el aparatito está bien pensado y, en caso de conectar la consola al tradicional televisor, no vas a tener que desmontarlo ya que posee la salida a tele y la pantalla cerrada no tapa los botones Power y Reset.

Y ahora le toca el turno a las pequeñas carencias que hacen que este producto no sea una joya digna de estar entre los mejores inventos de la última década. Para empezar, la pantalla incluso siendo de un buen tamaño no tiene la calidad a la que estamos acostumbrados con las televisiones normales. En situaciones en las que existe mucho contraste —por ejemplo, los menús— aparecen unas líneas que siguen las partes oscuras de la pantalla, en la mayoría de juegos no lo vas a notar, pero por su precio (34.995 pesetas) esperábamos algo mejor. El anclaje a la consola parece seguro, pero no todo lo que quisiéramos, un poco más de robustez nos daría mucha más tranquilidad. Esta pantalla es una buena compra, pero no es la panacea, ya que vas a tener que soportar algún inconveniente a cambio de tener un montón de mundos virtuales donde quieras y cuando quieras.



VEREDICTO

EDICIÓN ESPECIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

■ IMAGEN 5

Deficiente. La pantalla crea unas pequeñas distorsiones que pueden llegar a ser molestas

■ SONIDO 7

No vas a conseguir que la gente baile, pero tampoco vas a perder detalle

■ DURABILIDAD 7

No estamos del todo seguros de que aguante al más guerrillero, pero para la gente normal hay más que suficiente

■ CALIDAD-PRECIO 5

Por este precio esperábamos mejor calidad de imagen

CONCLUSIÓN

Mejorando un poco la calidad de imagen tendríamos en nuestras manos un producto excelente

6

Ya en tu quiosco

LA REVISTA PARA USUARIOS DE PLAYSTATION 2™

PLAY 2

OBSESION



El mejor juego de coches de todos los tiempos

GRAN TURISMO 3

Y ve la vida pasar

ANALIZA 2

- Red Faction
- NBA Street
- Bloody Roar 3
- 7 Blades
- Wacky Races
- Super Bombad Racing
- Gauntlet Dark Legacy
- ATV Offroad Fury
- Ring of Red
- WDL Warjetz
- Army Men

AIRBLADE	STUNTMAN	FINAL FANTASY 10	METAL GEAR SOLID 2
			
Un "aéreo" rival para Tony Hawk's.	No te detengas por nada del mundo.	Más detalles fantásticos.	Te mostramos la nueva demo, paso a paso.

¡YA A LA VENTA!

la revista independiente para usuarios de PlayStation 2™



PLAY 2

OBSESION

COMPLETA TU COLECCIÓN DE DEMOS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION DE TODA LA HISTORIA

9 DEMOS EN EL CD - TODAS JUGABLES
ADIDAS POWER SOCCER 97, WORLD LEAGUE SOCCER 4 THREE THREE 2

PlayStation
Especial Fútbol

CD INCLUDE: DEMOS JUGABLES: STYKER 96, THREE LEON, ACTUAL SOCCER, KICK OFF WORLD, ACTUAL SOCCER 2, POWER SOCCER 2, WORLD LEAGUE SOCCER, ADIDAS POWER SOCCER 94, ADDIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL.

ES JUEGOS DE
ESPECIAL FÚTBOL

5 DEMOS EN EL CD - TODAS JUGABLES

PlayStation
Especial Deportes

CD INCLUDE: DEMOS JUGABLES: ISS PRO '98, COOL BOARDERS 3, FIFA 98, TONY HAWK'S SKATEBOARDING, ESTO ES FÚTBOL, ACTUAL ICE HOCKEY 2, VICTORY BOATING 2, JONAH LOMU RUGBY, AK'S SMASH COURT TENNIS, TONY HAWK'S SKATEBOARDING.

ESPECIAL DEPORTES

10 DEMOS JUGABLES INCLUYENDO...

PlayStation
Básico 0

ESPECIAL TERROR

CD INCLUDE: DEMOS JUGABLES: RESIDENT EVIL, SILENT HILL, OMAKE II, SOUL REAPER, THE CREATOR, DEATHTRAP, DORGEON, CAR-MAGEDDON, LOCAL ENEMY.

¡POR FIN UNA DEMO JUGABLE!

Medieval 2

CD INCLUDE: DEMO JUGABLE MEDIEVIL 2

ESPECIAL MEDIEVIL 2

EN EL CD 10 DEMOS JUGABLES

PlayStation
Especial Coleccionistas

CD INCLUDE: DEMOS JUGABLES: CRASH TEAM RACING, DRIVER, WIPOUT, CIRCUIT BREAKERS, MACH 1, SPEED FREAKS, RIDGE RACE TYPE 4, TOCA 4, VIRALLY 2.

ESPECIAL COLECCIONISTAS

10 DEMOS EN EL CD - TODAS JUGABLES
GRAN TURISMO, TOCA, WIPOUT 2, COLIN MCRAE RALLY, DRIVE 2, VIRALLY 2

PlayStation
Especial Carreras

CD INCLUDE: DEMOS JUGABLES: GRAN TURISMO, CIRCUIT BREAKERS, COLIN MCRAE RALLY, SCAR'S, DESTRUCTION DERBY 2, TOCA, WIPOUT 2, VIRALLY 2, DRIVE 2, MOTORHEAD.

ESPECIAL CARRERAS

9 DEMOS JUGABLES INCLUYENDO...

PlayStation
Especial Lucha

CD INCLUDE: DEMOS JUGABLES: TENECA, TENECA 2, RIVAL SCHOOLS, BLOODY MONTA, KOMBAT 3, BATTLE BREW, TOSHINDEN 2.

ESPECIAL LUCHA

¡POR FIN UNA DEMO JUGABLE!

FINAL FANTASY VIII
OFICIAL

CD INCLUDE: DEMO JUGABLE FINAL FANTASY VIII

FFVIII

15 DEMOS JUGABLES INCLUYENDO...

PlayStation
Especial 5

CD INCLUDE: DEMOS JUGABLES: GRAN TURISMO 2, TOCA RACER, THE LAST REVELATION, METAL GEAR SOLID, FIFA 2000, CRASH BANDICOOT 3, FINAL FANTASY VIII, DRIVER, WIPOUT.

ESPECIAL 5

LOS MEJORES 50 JUEGOS DE LA HISTORIA

PlayStation
Básico 5

CD INCLUDE: DEMOS JUGABLES: DRIVER 2, TONY HAWK'S SKATEBOARDING, TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2, TONY HAWK'S SKATEBOARDING 3, TONY HAWK'S SKATEBOARDING 4, TONY HAWK'S SKATEBOARDING 5, TONY HAWK'S SKATEBOARDING 6, TONY HAWK'S SKATEBOARDING 7, TONY HAWK'S SKATEBOARDING 8, TONY HAWK'S SKATEBOARDING 9, TONY HAWK'S SKATEBOARDING 10.

BÁSICO 5

LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL DE FINAL FANTASY VIII

FINAL FANTASY VIII

LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL

FFVIII

EL CAMINO OFICIAL A SEGUIR

FINAL FANTASY IX

EL CAMINO OFICIAL A SEGUIR

FFIX

**Remite tu pedido indicando claramente tu nombre y dirección a:
MC EDICIONES S.A. Paseo San Gervasio 16-20 -
08022 BARCELONA
FORMA DE PAGO: Contra reembolso (+400 Ptas. gastos de envío)
Precio de cada ejemplar 975 Pesetas**

A CORUÑA

A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111

Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 ©981 599 288

ALAVA

Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4. ©945 134 149

ALICANTE

Alicante • C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía s/n ©965 246 951

• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998

Benidorm Av. Los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100

Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959

ALMERÍA

Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643

BALEARES

Palma de Mallorca

• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573

Ibiza C/ Via Púnica, 5 ©971 399 101

BARCELONA

Barcelona

• C.C. Glories, Av. Diagonal, 280 ©934 860 064

• C.C. La Maquinista, C/ Ciutat Asunción, s/n ©933 608 174

• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310

• C/ Santants, 17 ©932 966 923

Badalona

• C/ Soledad, 12 ©934 644 697

• C.C. Montigalá, C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro, A-18, Sor. 2 ©937 192 097

Manresa C/ Alcalde Amengou, 18 ©938 730 838

Mataró

• C/ San Cristófor, 13 ©937 960 716

• C.C. Mataró Park, C/ Estrásburg, 5 ©937 586 781

BURGOS

Burgos C.C. La Plata, Local 7, Av. Castilla y León ©947 222 717

CACERES

Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 ©927 626 365

CADIZ

Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962

CASTELLÓN

Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053

CÓRDOBA

Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360

GIRONA

Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729

Figueres C/ Morera, 10 ©972 675 256

GRANADA

Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954

Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434

GUIPUZCOA

San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660

Irun C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293

HUELVA

Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630

JAEN

Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210

LA RIOJA

Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Las Palmas

• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218

• Pº de Chil, 309 ©928 265 040

Arrecife C/ Coronel L. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701

Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850

LEÓN

León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084

Ponferrada C/ Dr. Fleming, 13 ©987 429 430

MADRID

Madrid • C/ Preciados, 34 ©917 011 490

• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225

• C.C. La Vaguada, Local T-038, ©913 782 222

• C.C. Las Rosas, Local A-13, Av. Guadalupe, s/n ©917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692

Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasaola, 26 ©916 520 387

Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538

Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703

Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115

Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165

Torrejón de Ardoz C.C. Parque Comedor, Local 53 ©916 562 411

MÁLAGA

Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292

Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800

MURCIA

Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704

NAVARRA

Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806

PONTEVEDRA

Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682

SALAMANCA

Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE

Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083

SEGOVIA

Segovia C.C. Almuzara, Local 21, C/ Real, s/n ©921 463 462

SEVILLA

Sevilla • C.C. Los Aros, Local B-4, Av. Andalucía, s/n ©954 675 223

• C.C. Pza. Armas, Local C-38, Pza. Legión, s/n ©954 915 604

TARRAGONA

Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945

TOLEDO

Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035

VALENCIA

Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237

• C.C. El Salar, Local 32A - C/ El Salar, 16 ©963 339 619

Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4, Bajo Izda. ©961 566 665

VALLADOLID

Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828

VIZCAYA

Bilbao Pza. Arriquirar, 4 ©944 103 473

ZARAGOZA

Zaragoza

• C/ Antonio Sanguenís, 6 ©976 536 156

• C/ Cádiz, 14 © 976 218 271



PS one™



PLAYSTATION PS ONE
19.900



PS ONE VALUE PACK
23.900

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE



~~4.500~~
4.190

MEMORY CARD SONY PS ONE



~~2.100~~
1.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER



8.990

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb GRIS



3.490

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2



~~12.990~~
12.490

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



~~7.490~~
6.990

DIGIMON



~~8.490~~
8.490

SILENT HILL



~~13.900~~
3.490

SPIDER-MAN



~~4.990~~
4.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



~~4.990~~
4.490

A SANGRE FRÍA



3.990

ACE COMBAT 3



3.990

BREATH OF FIRE IV



3.990

COLIN McRAE RALLY II



~~4.990~~
4.490

DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO



~~6.990~~
6.490

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS



4.490

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING



~~7.990~~
7.490

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX



~~7.990~~
7.490

FINAL FANTASY IX



~~9.990~~
9.490

FORMULA ONE 2001



~~6.990~~
6.490

EL INSPECTOR GADGET



~~4.995~~
4.490

ISS PRO EVOLUTION 2



~~7.490~~
6.990

LOUVRE: LA MALDICIÓN FINAL



~~6.990~~
6.490

MANAGER DE LIGA 2001



~~7.990~~
7.490

MEDIEVIL 2



3.990

MEGAMAN LEGENDS 2



3.990

MEGAMAN X5



3.990

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



~~6.995~~
6.495

ROLAND GARROS 2001



4.990

SYPHON FILTER 2



3.990

THE LEGEND OF DRAGOON



~~7.990~~
7.490

TECHNOMAGE: EL R. DE LA ETERNIDAD



~~7.490~~
6.990

TIME CRISIS (OP. TITAN) + G-CON 45



~~7.490~~
7.490

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASE



~~6.490~~
5.990

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9

EXIT

Expertos en Videojuegos

CENTRO MAIL

www.centromail.es

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



PLAYSTATION 2
69.900



PLAYSTATION 2
+ GT 3 A-SPEC
cons.

FORMULA ONE 2001



~~9.990~~
9.490

GRAN TURISMO 3 A-SPEC



~~9.990~~
9.490

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



~~10.490~~
9.990

NBA STREET



~~10.990~~
10.490

ONIMUSHA WARLORDS



~~10.990~~
10.490

pedidos por teléfono 9 02 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de agosto



GAME



GRAN TURISMO 3 + VOLANTE GT-FORCE
~~27.900~~
25.900



CABLE RFU ADAPTOR SONY
~~3.990~~
3.790



CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY
~~4.990~~
4.790



DVD REMOTE CONTROL INTERAC
~~4.990~~
3.990



DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3
~~4.990~~
4.990



MEMORY CARD 8 Mb.
~~6.990~~
6.490



MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3
~~5.990~~
5.990



MULTI TAP
~~7.990~~
7.490



VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2
~~12.990~~
12.490



7 BLADES
~~9.990~~
9.490



ATV OFFROAD
~~9.990~~
9.490



CRAZY TAXI
~~10.490~~
9.990



ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT
~~9.990~~
9.490



EXTERMINATION
~~9.990~~
9.490



FIFA 2001
~~10.490~~
9.990



GIFT
~~9.990~~
9.490



LA FUGA DE MONKEY ISLAND
~~10.490~~
9.990



LOS AUTOS LOCOS: P. NODOYUNA Y PATÁN
~~8.990~~
8.490



HIDDEN INVASION
~~9.990~~
9.490



MDK 2: ARMAGEDDON
~~9.990~~
9.490



MOTO GP
~~9.990~~
9.490



MTV MUSIC GENERATOR 2
~~10.990~~
10.490



OPERATION WINBACK
~~9.990~~
9.490



QUAKE III REVOLUTION
~~10.990~~
10.490



RED FACTION
~~10.990~~
10.490



RING OF RED
~~9.990~~
9.490



RUMBLE RACING
~~10.990~~
10.490



TEKKEN TAG TOURNAMENT
~~9.990~~
9.490



TIGER WOODS PGA TOUR 2001
~~10.990~~
10.490



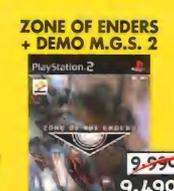
THE BOUNCER
~~9.990~~
9.490



UEFA CHALLENGE
~~9.990~~
9.490



UNREAL TOURNAMENT
~~10.990~~
10.490



ZONE OF ENDERS + DEMO M.G.S. 2
~~9.990~~
9.490

EXIT

DISCOVI

DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

¿TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS?
¿QUIERES MONTARTE UNA?

PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS
-SOMOS MAYORISTAS-
DISPONEMOS DEL MÁS AMPLIO SURTIDO DE CONSOLAS-VIDEOJUEGOS-PERIFÉRICOS-ACCESORIOS..

SIN FRANQUICIAS-
SIN CUOTAS MENSUALES

SERVICIO 24 HORAS

INFÓRMATE EN:
DISCOVI SL

TFNO: 976 39 21 51

FAX: 976 29 38 82

e-mail: discovi@pixar.es

C/MARTINEZ RUIZ AZORIN, 9-11

local 3

50002 ZARAGOZA

¡CONSOLAS!

CASI TODO NUEVO Y DE OCASIÓN PARA CONSOLAS DEL MERCADO, NUEVAS Y ANTIGUAS. MSX, SPECTRUM, ATARI, NES, NASA, M. SYSTEM, MEGA DRIVE, SEGA SATURN, NINTENDO 64, PLAYSTATION, GAME BOY NORMAL, POCKET Y COLOR, NEO GEO POCKET COLOR, ETC. ADEMÁS PUEDES VENDER NOS TUS JUEGOS ANTIGUOS, LA CONSOLA Y LOS ACCESORIOS, AUNQUE NO TENGAN CAJA, SIEMPRE Y CUANDO FUNCIONEN BIEN. ESTAMOS EN MOSTOLES, JUNTO AL POLIDEPORTIVO VILLAFONTANA, EN EL CENTRO COMERCIAL VILLAFONTANA.

ENVIAMOS A TODA ESPAÑA

¡¡Y SI QUIERES VER LA PLAYSTATION 2, VEN QUE YA LA TENEMOS!!

C/ SIMÓN HERNÁNDEZ, 53 L-18. C. Comercial VILLAFONTANA, Móstoles

T. 916.475.788

Web: en construcción E-MAIL: CONSOLAS@jazzfree.com

MELinfort

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

NUEVA DIRECCIÓN:
URBANIZACIÓN HOYA DE LOS PATOS, 250
03111 BUSOT
ALICANTE
TEL.: 965 699 699
FAX.: 965 699 547

En Videojuegos e Informática simplemente
¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS

www.PsxAccesorios.com

Venta de Accesorios y Juegos para tu consola



Transforma los mandos de PlayStation en mandos para Dreamcast 3.600 Pts.
psxaccesorios@terra.es



Mando Pt 2.000, El mejor mado para PlayStation 2. 700 Pts.



Juegos PlayStation a 9240 Pts.

922 385 812

1000

pt. descuento

TECHNOMAGE

EL RETORNO DE LA ETENIDAD

7.490 6.490



- Recorta y rellena los datos.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C/ de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F. 28031 - Madrid. Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL

NOMBRE

DOMICILIO

CÓDIGO POSTAL POBLACIÓN

PROVINCIA TELÉFONO

TARJETA CLIENTE SI NO NÚMERO

DIRECCIÓN E-MAIL

CENTRO MAIL

www.centromail.es

iPACK
Consola PS2+ GT3!



74.900ptas

PlayStation 2

iPACK
Volante GT Force + GT3!



~~27.900~~

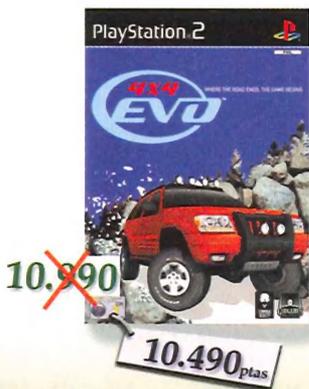
27.450ptas

**¡Y LLÉVATE GRATIS
 ESTA CAMISETA! ***

*Válido por la compra de cualquiera de los Packs GT3.

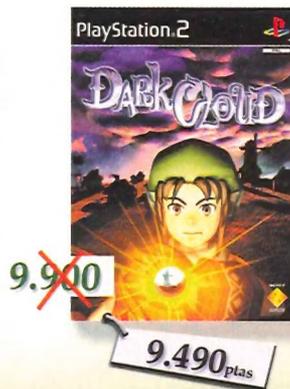


69.900ptas



~~10.990~~

10.490ptas



~~9.900~~

9.490ptas



~~9.990~~

9.490ptas



*Todos los precios incluyen el I.V.A.
 *Ofertas validas hasta fin de Agosto 2001 o fin de existencias
 *Precios válidos salvo error tipográfico.



CENTRAL DE OFICINAS
 Y ALMACÉN:
 TLF.: 952 36 32 37
 CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

Envío de pedidos a domicilio
 Telecompra : 952 36 42 22



VENTAS EN CD - ROM

- ALICANTE** 966662323 Ute. Blasco Ibáñez, 75
- CÁDIZ** 956690048 c/Clavel, 37
- CARTAGENA** 968121678 c/Alfonso VIII, 66
- ¡NUEVA APERTURA!**
- CÓRDOBA** 957752328 Centro Comercial "El Arcangel", Local 35
- ELCHE**
- LA LÍNEA** c/Clavel, 37
- CARTAGENA** c/Alfonso VIII, 66
- CÓRDOBA**

- GRANADA** 958294007 c/Emperatriz Eugenia, 24
- LOGROÑO** 941221008 c/Huesca, 36
- GUADALAJARA** 949348529 Auda. Guadalajara, 36
- MÁLAGA** 952416634 ALHAURIN DE LA TORRE c/ Almendros, 22
- MÁLAGA** 952440671 ARROYO DE LA MIEL Auda. Constitución, s/n Edificio Gauilán

- MÁLAGA** 952507686 Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
- MÁLAGA** 952355406
- ¡NUEVA APERTURA!**
- MÁLAGA** 952806792
- MÁLAGA** 952297500

- AXARQUÍA** Ulez Málaga
- MÁLAGA** 952474574 Auda. de Mijas, 38 Lc.1
- MURCIA** 968703734 Encomienda de Santiago, 14
- VALENCIA** 962400468
- FUENGIROLA** Auda. de Mijas, 38 Lc.1
- CARAVACA** Encomienda de Santiago, 14
- ALZIRA** Auda. Del Parque, 27
- EL TORCAL** José Palanca, 1 Urb. El Torcal
- ESTEPONA** c/El Cid, 13 Bajo
- FRANJU** Auda. Carrillo de Albornoz, 6

Gastos de Envío:
 Península: 750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas.
 GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

MUNDO GAMES

Precios válidos salvo error tipográfico

<<Nuestras Tiendas>>

CALAHORRA Paseo Mercadál 4 (941 13 01 10)	MADRID Vital Aza 48 (91 408 95 57)
PLASENCIA Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)	MADRID Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)
LAS PALMAS Juana de Arco 2 (928 231 306)	MADRID Av. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)
PAMPLONA Padre Barraca 5 B* (940 26 93 91)	FUENLABRADA Zamora 13 (91 697 40 54)
GERONA (La Junquera) Pl. Villena "El Cervol" (972 55 42 76)	
RONDA Av. Málaga I.E. Redondo (952 19 00 64)	



P E D I D O S
91 433 16 44

ENVIOS

- Urgente 24 horas (mensajería): 790pts (península)
- Via Postal 5 días: 490pts



FRANQUICIAS NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA
TELÉFONOS:
91 551 00 04
677 62 89 65

24 H. LE MANS CONS. 24	CRAZY TAXI 9490	EA F1 CHAMPS 9990	EXTERMINATION 9490	FUR FIGHTERS 9490	FORMULA ONE 2001 8990	GIFT 9990	GRAN TURISMO 3 CONS.	INT. LEAGUE SOCCER 9490	INT. TRACK & FIELD 8990	LA FUGA MONKEY ISL. CONS.	NBA STREET 10490	
KNOCKOUT KINGS 2001 10490	NBA LIVE 2001 9990	PATO DONALD CUAC 7990	ONI 9990	ONIMUSHA 10490	QUAKE 3 REV. 10490	READY TO RUMBLE 9490	RC REVENGE PRO 5990	RING OF RED 8990	SHADOW OF MEMOR. 8990	THE BOUNCER 9490	UEFA CHALLENGE 10490	WACKY RACES CONS.
ST. FIGHTER EX3 9990	SUMMONER 9990	SUPER BOMBAD RAC. 9990	SURFING H30 11490	TEKKEN TAG 9490	THEME PARK WORLD 9990	TIGER WOODS 2001 10490	TOP GEAR DAREDEVIL 10490	UNREAL TOURNAM. 9990	WINBACK 9490	XGAMES WINTER 8990	ZONE + DEMO MSG2 8990	ZONE OF 11 8990



PS one

ALIEN RESURRECCION PI 5990	ALONE IN THE DARK 4 PI 6990	BLACK & WHITE 6990	BOZZ LIGHTYEAR PI 6990	CRASH BASH PI 6490	DIGIMON WORLD PI 8490	DRACULA 2 PI 6490	DRIVER 2 PI 6990	EGIPTO 2 PI 4690	EL REY LEON PI 6990	EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS 4690	FINAL FANTASY IX PI 9290	FORMULA ONE 2001 6490
ISS PRO EVOLUTION 2 PI 6490	LEGEND OF DRAGON PI 7490	LA SIRENITA 2 4990	MANAGER LIGA 2001 PI 7290	MS PACMAN PI 6490	PATO DONALD CUAC PI 6490	POINT BLANK 3 6490	RAYMAN 2 PI 6290	ROL GARROS 2001 PI 4690	TOMB RAIDER CHRONIC. PI 7490	TOY STORY RACER 6990	UEFA CHALLENGE PI 4990	VANISHING POINT PI 7290
007 RACING PI 7490	102 DALMATAS PI 6490	PlayStation PLATINUM VALUE SERIES	COOL BOARDERS 4 PI 3690	COLIN MAC RAE 2 PI 3990	FINAL FANTASY 8 PI 3690	GRAN TURISMO 2 PI 3690	RESIDENT EVIL 3 PI 3990	RIDGE RACER 4 PI 3690	SHADOW MAN 2990	SILENT HILL PI 3890	SPYRO 2 PI 3690	TARZAN PI 3690



Dreamcast
Juegos desde 3990

CHICKEN RUN 5990	DINOSAURIO 5990	ECCO DOLPHIN 4490	FERRARI 355 3990	F1 WORLD GRAND PRIX 2 5990	NBA 2K 4490	PHANTASY STAR OL 5990	READY TO RUMBLE 2 5900	SEGA GT 4490	SONIC SHUFFLE 5990	SPACE CHANNEL 5 4490	TIME STALKER 5990	T. RAIDER CHRONIC. 5990
---------------------	--------------------	----------------------	---------------------	-------------------------------	----------------	--------------------------	---------------------------	-----------------	-----------------------	-------------------------	----------------------	----------------------------

GAME BOY ADVANCE

¡¡ NADIE DA MÁS EN MENOS ESPACIO!!



CASTLEVANIA 7990	F-ZERO 6990	CASTLEVANIA 7990	KRAZY RACERS 7990	RAYMAN 8490	SUPER MARIO ADV. 6990
---------------------	----------------	---------------------	----------------------	----------------	--------------------------

GAME BOY COLOR

ACTION MAN 5790	ANTZ RACING 5790	BEADLY SKIES 5290	DONKEY K. COUNTRY 5990	FIFA 2000 3990	INTERN. KARATE 5490	I.T.F. SUMMER GAMES 5290	MARIO DELUXE 5490	MARIO GOLF 5490	MARIO TENNIS 5490	MICROSOFT PINBALL 5490	NASCAR 2000 3990	POKEMON (TODOS) 4990
POKEMON ORO / PLATA 6990	REY LEON SIMBA ADV. 5790	ROAD CHAMPS 5790	ROAD RASH 5990	S. FIGHTER ALPHA 3990	THE MUMMY RETURNS 5490	TONIC TROUBLE 3990	TOY STORY RACER 5790	TINTIN: PRISONERS. 3990	WALT DISNEY RACING 5490	WARO LAND 3 5490	ZIDANE 5490	¡¡TENEMOS MAS TITULOS. LLAMANOS!! ¡¡:-)¡¡

PC CD ROM

AIKENS ARTIFACT 4990	COLIN MAC RAE 7490	COMMANDOS 2 CONS.	DESPERADOS 6490	F1 SEASON 2001 5990	HITMAN 4990	ROAD TO INDIA 6490	R. GARROS 2001 4690	THE SETTLERS 4 6490	TORRENTE 3990	T. RAIDER CHRONICLES 7490	TRIBES 2 5490
-------------------------	-----------------------	----------------------	--------------------	------------------------	----------------	-----------------------	------------------------	------------------------	------------------	------------------------------	------------------

PLAYSTATION 2

- MEM. CARD SONY: 6.990 pts.
- DUALSHOCK SONY: 4.990 pts.
- DUALSHOCK GAMESTATION: 3.490 pts.
- CABLE RGB: 990 pts.
- CABLE RFU: 1.490 pts.
- DVD C. REMOTO: 3.990 pts.
- MULTITAP: 5.990 pts.
- VERTICAL STAND: 1.490 pts.
- PS2 + MOTO GP: 69.990 pts.

PSX



- MEMORY 1MB + LLAVERO: 1.490 pts.
- MEMORY CARD 2 MG: 2.990 pts.
- MEMORY CARD 8MG: 2.990 pts.
- MANDO DOMINUM: 1.490 pts.
- DUAL SHOCK GAMESTATION: 3.490 pts.
- CABLE RFU: 1.490 pts.
- CABLE RGB + S. AUDIO: 990 pts.
- MULTITAP: 4.290 pts.

DREAMCAST



DreamCast + 5 Juegos = **25.990**

- RATON: 4.990 pts.
- MANDO SEGA: 4.990 pts.
- MAN. GAMES: 3.990 pts.
- PISTOLA GAMEST: 5.490 pts.
- VIBRATION GAMEST: 2.990 pts.
- MEMORY CARD GAMEST: 2.490 pts.
- VOLANTE V3 RACING: 4.990 pts.
- CABLE RFU: 2.490 pts.
- CABLE RGB: 1.990 pts.

GAME BOY COLOR



- ADAPT. CORRIENTE: 1.290 pts.
- LINK CABLE: 1.290 pts.
- BANDOLERA POKEMON: 1.990 pts.
- ADAP. Y BATERIA: 2.290 pts.
- WORMLIGHT: 1.490 pts.

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
WWW.GAMESHOP.ES

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:

- ✉ envío a domicilio
- 📍 compraventa usados
- 🔄 club del cambio
- 🎮 juegos en red

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE ✉ \$
(Tif: 967 50 72 69) 📍

c/Nueva, 47 -02002 -ALBACETE ✉ \$
(Tif: 967 19 31 58) 📍

c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ✉ \$
ALBACETE (Tif: 967 17 61 62) 📍

c/Corredera, 50 -ALMANSA -02640 ✉ \$
ALBACETE (Tif: 967 34 04 20) 📍

ALICANTE
Avenida de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ✉ \$
ALICANTE (Tif: 96 666 05 53) 📍

c/Andrés Lambert, 5 -JAVEA -03730 ✉ \$
ALICANTE (Tif: 96 579 63 22) 📍

BADAJOS
Avenida Antonio Chacón, 4 -ZAFRA -06300 ✉ \$
BADAJOS (Tif: 924 55 52 22) 📍

BALEARES
NUEVA APERTURA
c/Cami Salard, 6 -PALMA DE MALLORCA ✉ \$
07008 -BALEARES (Tif: 971 70 65 21) 📍

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES ✉ \$
08870 -BARCELONA (Tif: 93 894 20 01) 📍

PRÓXIMA APERTURA
c/Parellada, 22 (Les Galeries) ✉ \$
VILAFRANCA DEL PENEDÉS -80720 ✉ \$
BARCELONA 📍

Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1-B ✉ \$
VILANOVA I LA GELTRU -08800 ✉ \$
BARCELONA (Tif: 93 814 38 99) 📍 *on line!*

c/Brutau, 202 -SABADELL -08203 ✉ \$
BARCELONA (Tif: 93 712 40 63) 📍

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ ✉ \$
(Tif: 956 22 04 00) 📍

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 ✉ \$
CANTABRIA (Tif: 942 26 98 70) 📍 *on line!*

GIRONA
c/Rutlla, 43 -17007 -GIRONA ✉ \$
(Tif: 972 41 09 34) 📍

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor) -18004 ✉ \$
GRANADA (Tif: 958 80 41 28) 📍

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 Bajo 24002 LEÓN ✉ \$
(Tif: 987 25 14 55) 📍

MADRID
c/La del Manojó de Rosas, 95 ✉ \$
CIUDAD DE LOS ÁNGELES -28021 ✉ \$
MADRID (Tif: 91 723 74 28) 📍

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 ✉ \$
MÁLAGA (Tif: 95 282 25 01) 📍

OURENSE
Avenida de la Habana, 69 Bajo -32003 ✉ \$
OURENSE (Tif: 988 392 350) 📍

SALAMANCA
Paseo de los Madroños, 5-7 - 37007 ✉ \$
SALAMANCA (Tif: 923 12 39 66) 📍

SORIA
c/San Benito, 6 Bajo -42001 -SORIA ✉ \$
(Tif: 975 23 04 17) 📍 *on line!*

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 ✉ \$
TARRAGONA (Tif: 977 33 83 42) 📍

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 ✉ \$
BILBAO (Tif: 94 447 87 75) 📍

Avenida Antonio Miranda, 3 -BARACALDO ✉ \$
48902 -VIZCAYA (Tif: 94 418 01 08) 📍

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VIDEOJUEGOS

EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

PSone™
PlayStation®2

CONSOLA PLAYSTATION2
69.900

CONSOLA PLAYSTATION2 + GRAN TURISMO 3
74.900

¡Y EN AGOSTO PLAYSTATION2 + GRAN TURISMO3!
¡RESÉRVALO YA EN TU TIENDA GAMESHOP!
OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

DUAL SHOCK 2 PS2 4.990
BOLSA PS2 4.490

MEMORY CARD 8Mb PS2 6.490
DVD REMOTE CONTROL 4.990

MULTITAP PS2 7.490
Logic 3 2.490

AV CABLE 2.790
STAND HORIZONTAL VERTICAL 2.490

ADAPTADOR RFU 3.990
PISTOLA P99K COMPATIBLE PS ONE 8.990

24h LEMANS PlayStation 2 9.490	7 BLADES PlayStation 2 9.490	ATV OFF ROAD PlayStation 2 9.490	CRAZY TAXI PlayStation 2 9.490	DARK CLOUD PlayStation 2 9.490	ESPN HOCKEY NIGHT PlayStation 2 9.490	EXTERMINATION PlayStation 2 9.490	GT EXTREME PlayStation 2 9.490
GIFT PlayStation 2 9.490	GRAN TURISMO 3 con Volante GT Force PlayStation 2 26.990	INT LEAGUE SOCCER PlayStation 2 9.490	JEKYLL & HYDE PlayStation 2 9.490	LOS AUTOS LOCOS PlayStation 2 8.490	MDK2 PlayStation 2 9.490	MONKEY ISLAND PlayStation 2 9.990	MOTO GP PlayStation 2 9.490
NBA STREET PlayStation 2 10.490	ONIMUSHA PlayStation 2 10.490	OP. WINBACK PlayStation 2 9.490	PARIS DAKAR PlayStation 2 9.490	RED FACTION PlayStation 2 10.490	RING OF RED PlayStation 2 9.490	RUGBY 2001 PlayStation 2 10.490	RUMBLE RACING PlayStation 2 10.490
SHADOW OF MEM. PlayStation 2 9.490	SW SUPERBOMBAD PlayStation 2 9.990	THE BOUNCER PlayStation 2 9.490	TOKYO XTREME PlayStation 2 9.990	UEFA CHALLENGE PlayStation 2 9.490	UNREAL TOURN. PlayStation 2 9.490	VIVA ROCK VEGAS PlayStation 2 9.490	ZONE OF ENDERS PlayStation 2 9.490

PSone + DUAL SHOCK 19.900

PSone + DUAL SHOCK + CONTROLLER + MEMORY CARD 1Mb 21.990

PSone + 2 DUAL SHOCK + MEMORY CARD SONY 23.990

VOLANTE SPEEDSTER2 12.490

VOLANTE McLaren COMPATIBLE PS2 11.990

BOLSA PS ONE 3.490

PISTOLA FALCON 8.490

PISTOLA P7K 4.990

PISTOLA SCORPION 2 COMPATIBLE PS2 5.990

DUAL SHOCK 4.500

BATTLE SHOCK 3.490

UPXUS CONTROLLER 1.590

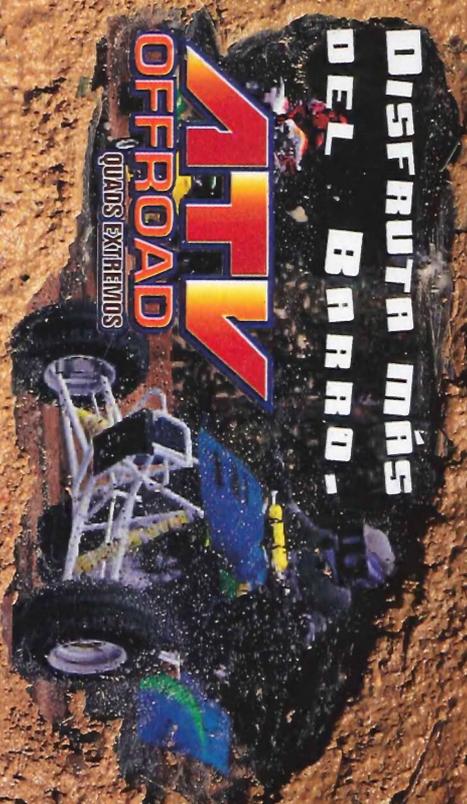
M.CARD SONY 2.100

M.CARD PELIKAN con funda 1.390

MEMORY 4Mb PELIKAN 3.490

A SANGRE FRIA PlayStation 2 3.990	ALONE IN THE DARK jide regalo la autentica Interna de Edward Camby!! PlayStation 2 6.990	APE SCAPE PlayStation 2 3.490	DIGIMON WORLD PlayStation 2 7.990	EMPEROR NEW GROOVE PlayStation 2 4.490	EURO RACER PlayStation 2 4.990	FORMULA ONE 2001 PlayStation 2 7.490
FINAL FANTASY IX PlayStation 2 9.490	FINAL FANTASY VIII PlayStation 2 3.490	MAT HOFFMAN BMX PlayStation 2 7.490	MONSTER RACER PlayStation 2 4.490	NICKTOONS RACE PlayStation 2 4.490	RESIDENT EVIL 3 PlayStation 2 3.990	ROLAND GARROS 2001 PlayStation 2 6.490
SIMPSONS WRESTLING PlayStation 2 3.990	SPIDERMAN PlayStation 2 4.490	SYPHON FILTER 2 PlayStation 2 3.990	TECHNOMAGE PlayStation 2 6.990	TONY HAWK SKATER 2 PlayStation 2 4.490	UEFA CHALLENGE PlayStation 2 4.490	WORLD SCARIE POLICE CHASES PlayStation 2 5.990

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 O EN EL FAX 967 193 391



Ensucia pero no mancha. Diviértete con las motos de 4 ruedas más caneras: salta, vuelva y lleva el quad que más te gusta por las pistas más emocionantes y prueba hasta donde puede llegar tu instinto motorero. Además con ATV Offroad puedes jugar con tus amigos y hacer las pruebas más alocantes que siempre has querido hacer. Ya sabes, es sólo barro.

PlayStation 2
www.scee.com/atvoffroad

